PSX Tips & Tricks

Цена 2,50 лв.

Брой 2

СПИСАНИЕ ЗА ИСТИНСКИ ГЕЙМЪРИ

КОДОВЕ ЗА:

- Dave Mirra BMX
- Knockout Kings 2001
- Medal of Honor: Underground
- NHL 2001
- Nightmare Creatures 2
- Silent Scope
- Spyro: Year of the Dragon

ПЛАКАТИ:

Tekken Tag Tournament

Spider-Man

SPIDER-MAN

ПРИГОТВИ ПАЯЖИНАТА И ТРЪГВАЙ – НЮ ЙОРК ГЪМЖИ ОТ БАНДИТИ... Човекът паяк ще сложи ред!

VAGRANT STORY

КЛАСИЧЕСКО ПРИКЛЮЧЕНИЕ СРЕД ПОТАЙНОСТИТЕ НА ПРИЗРАЧЕН ГРАД

N-GEN RACING

ИСКАШ ЛИ ДА СТАНЕШ АС МЕЖДУ ПИЛОТИТЕ? КАЧВАЙ СЕ НА САМОЛЕТА!

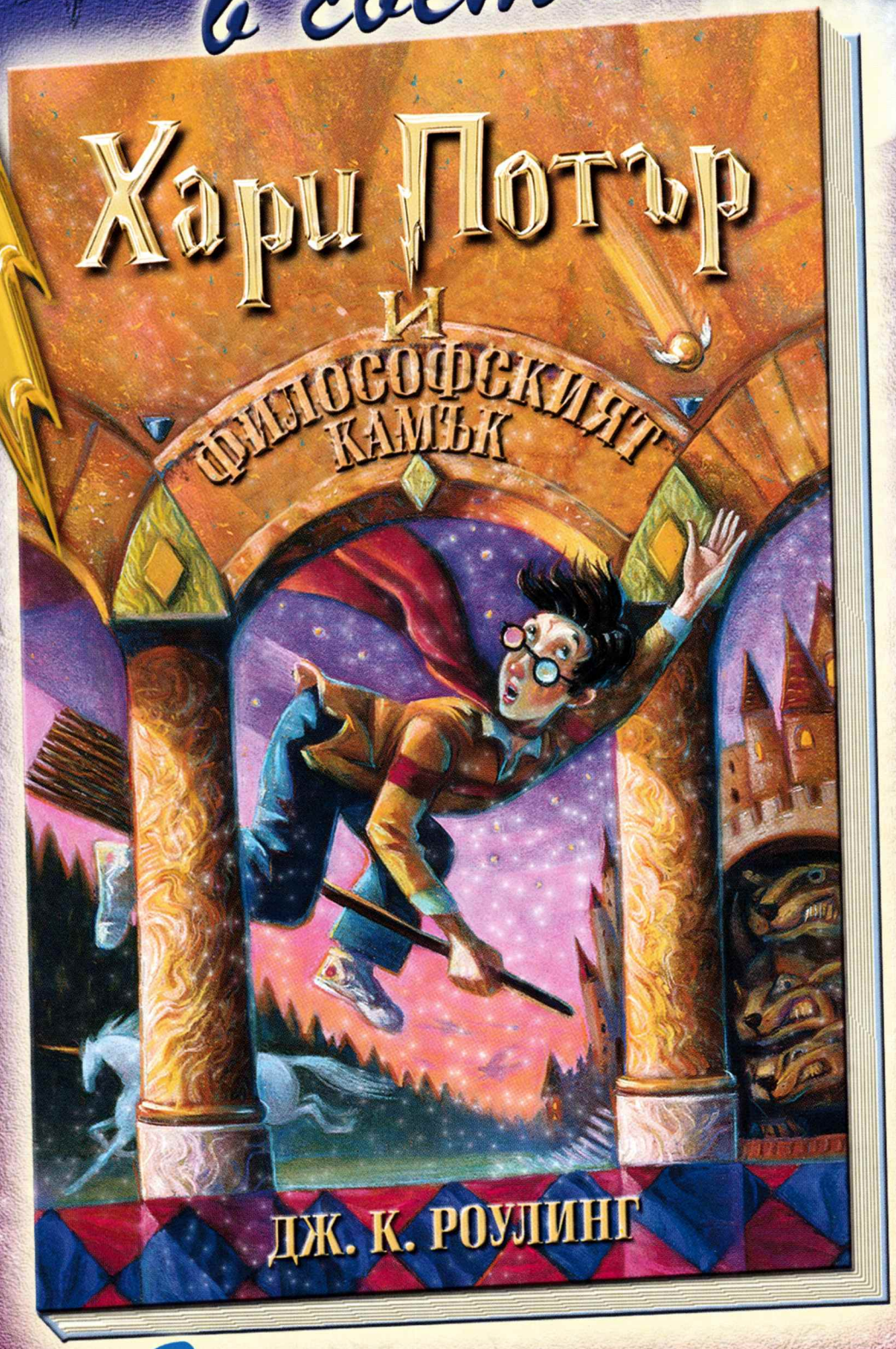
ЕГМОНТ БЪЛГАРИЯ

ISSN 1311-7564

02

9 771311 756009

Прочете ли най-четената детска книга в света?



ЕГМОНТ
БЪЛГАРИЯ

В БРОЯ:

Spider-Man.....2

Цялата игра със Спайди – от началото до края! Стъпка 1: Облечи червено-синьото трико...

Vagrant Story 18

Тръгни на път с Ашли Риот. Имаш си водач през всички нива!

Плакати Tekken Tag Tournament 23

Галерия с герои от хитовата beat 'em up поредица!

Плакат Spider-Man...26

N-GEN Racing 42

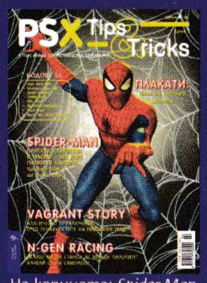
Има ли пилот в самолета?

Кодове

Dave Mirra BMX.....17
NHL 2001.....17
Nightmare Creatures 2.....17
Spyro: Year of the Dragon.....17
Knockout Kings 2001.....48
Medal of Honor: Underground.....48
Silent Scope.....48

PSX Tips & Tricks

НАЙ-КРАТКИЯТ ПЪТ КЪМ СЛЕДВАЩОТО НИВО



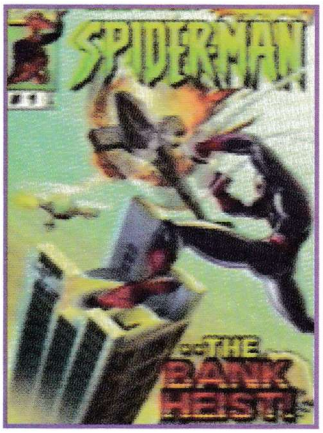
На корицата: *Spider-Man*

© Egmont
Издава „Егмонт България"
ул. „Христо Белчев" 21, 1000 София
mail@egmontbulgaria.com
Отпечатано
в „Полиграфия" АД, Пловдив

SPIDER-MAN

Време е да облечеш синьо-червеното трико, да приготвиш паяжината си и да започнеш да се промъкваш в гъмжащия от престъпници Ню Йорк. Задачата ти е да се противопоставиш на подземния свят и да спасиш обикновените хора от превръщането им в безволеви мутанти. Освен да се бориш ти за тази хуманна кауза, между другото ще трябва да направиш и нещо за главния герой на тази игра. Някой е натопил Спайди, така че сега се налага да изчистиш петното, лепнато върху името му. Това подробно решение ще ти бъде верен помощник. Използвай го и ще намериш всички скрити комикси, като в същото време ще имаш предостатъчно здраве и паяжина. Бъди перфектен – точно като Спайди!

Първо ниво – БАНКОВИЯТ ОБИР!



Придвижване към банката

В началото на своята мисия ще се движиш високо във въздуха – по покривите на сградите. Задачата ти е, придвижвайки се по тях, да намериш банката, в която е бил извършен обира. Преди да започнеш, ще се появи Блъд Кет, която ще те запознае със ситуацията. Изслушай внимателно какво ти казва, а после иди до ръба на покрива, срещу който е неоновият знак на Ню Йорк. От дясната си страна ще видиш въртящ се въпросителен знак. До края на играта ще се натъкваш на много такива въпросителни знаци. Щом преминеш през някой от тях, ще научаваш разни тънкости. Те ще ти бъдат много полезни при решаването на проблемите, на които ще се натъкнеш през време на мисията си.

На следващия покрив можеш да се прехвърлиш само със скок. Скокът се изпълнява с едновременно натискане на бутоните за скок и движение напред. Докато си във въздуха, натисни **L2** – Спайди ще изстреля мрежата си и люшвайки се като Тарзан, ще се озове на следващия покрив. Като стигнеш тук, виж какво ти подсказва въпросителният знак, след което зареди мрежата си.

Върху следващата сграда има един гангстер, които седи на пост, така че при прехвърлянето си към нея, трябва да си внимателен. Първото, което трябва да направиш, е да се приземиш под равнището на покрива. След като пролазиш тихо по фасадата на сградата, безшумно

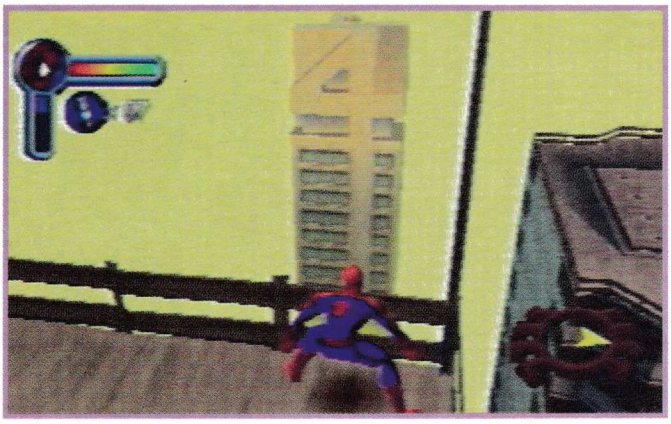
се покачи на покрива. Трябва да издебнеш гангстера, когато е обърнат с гръб към теб, да приготвиш мрежата си, да се промъкнеш към него и да го обезвредиш!

Зад следващата стена патрулира още един гангстер. Отиди до ръба и натисни **L1**, за да активираш своя Спайди-прицел. Прицели се в най-ниското здание от дясната ти страна и ако си точен, мерникът ти ще се оцвети в зелено. Сега натисни **R2** и ще се залюлееш, прехвърляйки се от другата страна. Следващото нещо, което трябва да направиш, е да се изкачиш на покрива. Когато противникът ти се приближи на достатъчно разстояние, той ще бъде осветен. Скочи към него и в зависимост

от това дали ще натискаш ◻ или ◯, ще изпълниш летящ удар или с крак, или с ръка.

Покатери се върху рекламния плакат и се обърни с лице към сградата, на която ѝ липсва част от покрива. И тук има един гангстер, така че бъди внимателен. Прицели се с мрежата в горния край на отрязания участък от сградата, след което се прехвърли от другата страна и се изкачи нагоре. Оттук изчакай удобния момент за атака и когато той настъпи, се нахвърляй внезапно върху пазача. След като си премахнал гангстера, се изкачи обратно до покрива и се обърни към сградата, около която кръжат хеликоптери.

По ръба на тази сграда ще върви един патрул, така че преди да се залюлееш към нея, ще трябва да изчакаш той да се скрие от полезрението ти. Изкачи се по фасадата на сградата, втурни се към вървящия с гръб към теб пазач и го халосай, преди още да е осъзнал какво става. Сега се изкачи на покрива на сградата, убий и другия противник и събе-



ри капсулите, зареждащи здравето ти. Обърни се към хеликоптерите и след залюляването ти към сградата в тази посока ще се включи една анимирана сцена.

Приближаване към банката

Обърни се надясно и в далечината ще видиш една сграда с огромна цифра „4" върху покрива си. Това е главната квартира на „Фантастичната четворка" (Fantastic Four, също популярни комиксови герои), където ще намериш първия си комикс! Сградата е прекалено далеч и няма да можеш да я достигнеш само с едно залюляване, затова първо стигни до по-ниското здание, след което се прехвърли към сградата на „Фантастичната четворка" и вземи комикса.

Сега се върни на предишния покрив, където си бил. Оттук се залюлей към сградата с високата радиоантена. Щом стигнеш дотук, можеш (при нужда) да заредиш здравето си. Покривът пред теб, охраняван от четирима гангстери, е на банката. Залюлей се и приземявайки се под тях, трябва да започнеш да напредваш към покрива.

Можеш или директно да се врежеш в гангстерите и да започнеш да си пробиваш път с юмруци, или пък да продължиш нагоре към покрива на сградата и оттук да омотаеш с мрежата си тези главорези. Избора ще направиш сам, но не забравяй, че като използваш мрежата, запасите ти от нея постепенно се изчерпват. След като си се справил със всичките гангстери, ще се включи анимирана сцена и Спайди ще се изтърколи в банката!

Освобождаване на заложници

Приземяваш се в една празна стая. Там има врата, която води към коридор, където патрулира един гангстер. Щом излезеш в коридора, намери прикритие, защото съвсем не е желателно да бъдеш забелязан. Подготви се и атакувай противника си светкавично. След това притичай по коридора в посока към знака Bank и спри малко преди да стигнеш до входа от дясната ти страна. Спайди ще долови със сетивата си наближаващата опасност! В този момент натисни **R1**, за да се стрелнеш бързо към тавана, откъдето ще можеш да проучиш района при относителна безопасност. Пролази по тавана и влез в дясната врата.

Под теб има още един патрулиращ неприятел, така че трябва да застанеш над него и да скочиш отгоре му, натискайки едновременно с това бутона с квадрат или този с кръг. Така в зависимост от натиснатия бутон, ще го повалиш с летящ удар с крак или с ръка. Ако след тази интервенция той още е жив, го довърши, след което събери скритите капсули за зареждане на паяжината и отиди до асансьорните врати.

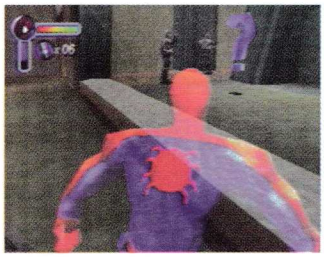
Отново се върни на тавана и щом влезеш в новото, по-обширно помещение, започни да лазиш. Тук има двама гангстери – единият патрулира, а другият стои при заложниците. Ако гангстерите те забележат, ще започнат да стрелят по теб и по заложниците, така че ще трябва да бъдеш много потаен.

Изчакай патрулиращият гангстер да се отдалечи от неподвижния, след което го обезвреди с мрежата. Скочи долу и виж сметката и на другия неприятел, след което събери от кабината капсулите за зареждане на мрежата ти и капсулите за възстановяване на здравето, които са под кабината.

Следващата ти задача е да се добереш до контролната стая на охраната. Няма начин да стигнеш там с ходене по земята, така че отново се залепи за тавана и започни да се движиш по посока на блещукащия кабел и капака на вентилационната система. Оттук трябва – с лазене по въздухопроводите – да се озовеш в стаята на охраната.

Тук има още един гангстер, който те очаква, така че той не бива да усети твоето влизане. Промъкни се зад гърба му и му дай да си получи заслуженото. Събери капсулите за попълване на мрежата и здравето и натисни (използвайки копчето за удар) уреда за управление, маркиран с Office 1. С това ще се отвори една врата, от която ще изскочат освободени заложници. Ако си убил гангстера при вратата, те ще имат късмета да се измъкнат невредими.

Със следващия уред за управление, който е обозначен с Office 2, се отваря вратата на помещението, където се намираш в момента. Засега обаче не бива да го използваш.

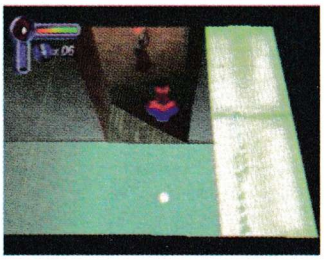


Вместо това натисни уреда за управление, маркиран с Office 3. С това ще се отвори една врата точно от другата страна на стаята, където си в момента, и през тази врата ще преминат двама от твоите противници. Сега можеш избираш дали да използваш устройството за отваряне Office 2 и да се биеш с гангстерите, стоейки на земята, или да се върнеш през вентилационната система и да ги нападнеш от въздуха. Който и вариант да избереш, виж им сметката и после премини през вратата пред теб – навлизаш в следващия участък.

С приближаването си към края на коридора и следващите врати трябва да се качиш на тавана, да изчакаш да се приближи поредния гангстер и да си разчистиш сметките и с него. Остани на тавана, изпълзи надясно и на земята под теб ще откриеш две кабини.

Между тях има двама гангстери, които пазят няколко заложници. Ако искаш да спасиш живота на заложниците, трябва да действаш бързо. Застреляй единия пазач в гърба и след това скочи долу, за да ликвидираш и другия пазач. Събери капсулите за зареждане на мрежа и здраве. После влез в първата кабина и повдигайки стола, ще намериш втория комикс! Излез от кабината и докосни заложниците – така ще ги освободиш. Последвай ги до асансьора и влез в него.

Обезвреждане на бомбата



Продължи да вървиш по следващия коридор и щом започнеш да се приближаваш до входа отляво, сетивата на Спайди ще засекат надвисналата опасност.

Премести се на тавана и внимателно, като пълзиш наляво, влез в следващата стая. Под себе си ще видиш един гангстер, стоящ на пост. Скочи при него и го цапардосай.

Тръгвайки наляво, ще можеш да заредиш мрежата си, но веднага след това ще трябва отново да се върнеш на тавана. Направо по коридора, в края му има един гангстер, който ще започне да се придвижва към теб, така че трябва да се подготвиш за срещата си с него. В края на коридора отляво има камери, където гангстери държат заложници. След като си започнал атаката си, най-добре е да не се помайваш, а да запазиш инерцията си и да убиеш колкото можеш по-бързо всичките пазачи.

След като всичките пазачи са мъртви, отиди в края на коридора и възстанови здравето си, след което застани под въздухопровода. Натисни **R1**, за да се изкачиш нагоре по него. По вентилационната система трябва да достигнеш една камера. В тази дълга стая има двама пазачи, с които ще трябва да се справиш бързо, защото от стаята вляво ще нахълта още един гангстер. След като си убил и него, премини през детектора на охраната и влез в стаята.

Тук ще намериш още заложници и една бомба! Ликвидирай гангстера в първата стая, събери зареждащите капсули и отиди до контролните панели на лявата стена. Натисни ключа Security area 2 (Охранявана зона 2) и ще отвориш огромна камера със злато. След като бомбата е активирана, ще трябва да я поставиш точно на това място.

Сега натисни ключа, на който е написано Security Area 1 (Охранявана зона 1). В този момент гангстерите ще активират бомбата и ще се опитат да избият всички заложници. Нахълтай при гангстерите и като използваш комбинация от летящи удари с крак и ръка, се опитай да им попречиш да стрелят и после ги обезвреди. Свърши работата си с тях, за момент не се занимавай с бомбата, а вместо това притичай през първия детектор на охраната и малко след него ще намериш един скрит комикс. Сега се върни бързо при бомбата и я вземи, като използваш копчето за удар.

Върни се обратно при камерата със златото. Ако времето изтича, можеш да хвърлиш бомбата на безопасно място, след това да изтичаш към нея и да я хвърлиш отново. Постави бомбата в камерата и натисни устройството за затваряне на вратата. Сега бомбата ще избухне, без да причини никакви щети.

Второ ниво – ЖИЛОТО НА СКОРПИОНА

Спринт към „Дейли Бюгъл"

За втори път се озоваваш по покривите на сградите. Сега обаче ще трябва да се придвижиш по възможно най-бързия начин до сградата на „Дейли Бюгъл", където ще трябва да се биеш със Скорпиона. (Scorpion, бивш частен детектив, превърнат в мутант суперубиец, за да убие човека паяк по поръка на издателя на всекидневника.) По покривите, по които ще минаваш, ще срещнеш много неприятели. Те ще се опитат да те

забавят, препречвайки пътя ти. Опитвай се да избягваш колкото е възможно повече от тях и се концентрирай единствено върху пристигането си навреме!

В горната част на екрана има хронометър, така че във всеки момент ще знаеш точно още колко време ти остава. Виж компаса си, прецени в каква посока трябва да тръгнеш и скочи върху първата сграда, която е точно пред теб. Опитай се да избегнеш гангстера там, а после скочи върху сградата, която се намира леко вляво. Опитай се да се приземиш върху страната, която гледа към предната фасада на сградата, а после започни да лазиш и така стигни до ъгъла.

Когато вече си при ъгъла, обърни Спайди, така че да е с лице към сградата, до която трябва да стигне. Сега скочи напред и надясно, като в същото време натисни **L2**, за да изстреляш мрежата си. Трябва без проблеми да успееш да се залюлееш към следващата сграда. Започни да лазиш и така стигни до покрива, където те очакват двама гангстери. Ако се опиташ просто да притичаш през покрива, най-вероятно ще бъдеш застрелян, така че се опитай в движение да отстраниш поне единия пазач. Стигайки да ръба на покрива, трябва да се залюлееш към следващата сграда.

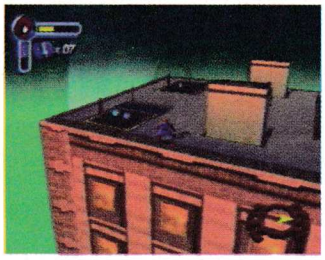
Желателно е да се приземиш в основата на високата кула, но на първо време не се изкачвай по нея. Вместо това прескочи дясната стена на кулата и след това се изкачи по по-ниската конструкция, върху която ще намериш скрит комикс. Сега продължи към върха на високата кула.

С достигането ти до най-високата точка ще се включи анимирана сцена, показваща ти двама гангстери. Лазейки, зареди мрежата си, след това халосай по веднъж пазачите и се залюлей към сградата отляво на рекламното пано. Изкачи се до покрива, избегни гангстера или се бий с него, след което се залюлей към сградата пред теб. Продължи да се движиш направо и прескачайки от покрив на покрив, ще стигнеш до сградата на „Дейли Бюгъл". Със залюляването ти към нея ще се включи нова анимирана сцена.

Бягане от полицейски хеликоптер

Този участък, в който трябва да се движиш възможно най-бързо, е подобен на предишния, само че този път те преследва един упорит хеликоптер, който те обстрелва с картечен огън и ракети. Трябва непрекъснато да си в движение, защото в противен случай ще станеш на решето или пък ще се превърнеш в пламтяща факла!

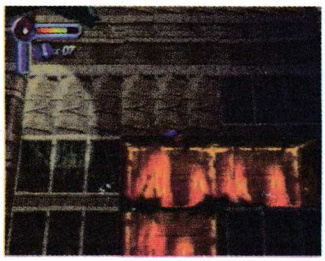
Опитвай се да не влизаш в схватки с противниците по покрива и често гледай компаса, за да не се отклониш от правилната посока. За щастие сградите не са далеч една от друга, така че няма да имаш проблеми с налучкването на пътя. Използвай бутона за скок и с **L2** се залюлей от първата към втората сграда. Колкото повече време се намираш във въздуха, толкова по-малко проблеми ще имаш, така че използвай залюляването с мрежата възможно най-често.



Когато линията на покривите започне да води надясно, спри да се движиш в тази посока и се насочи към сградата от лявата ти страна. Прехвърли се на нея, покачи се на покрива и оттук (използвайки компаса) започни да скачаш в права линия от покрив на покрив и така – до последната сграда. Накрая ще достигнеш първия небостъргач, но преди да скочиш на него, изчакай да бъде взривена малката сграда отдясно на лицевата му фасада. След експлозията ще намериш в развалините на сградата още един скрит комикс. Вземи го и се залюлей към небостъргача.

Ракетно нападение

Преминаването през тази първа част е много лесно. Всичко, което трябва да правиш, е да избягаш заковани прозорци, защото те ще експлодират, ако бъдат уцелени от хеликоптера. Не се размотавай прекалено близко до тях, защото това също крие опасност от нараняване. Не преставай да се движиш напред, защото прожекторите ще те открият и ще бъдеш изложен на обстрел.



Щом пролазиш през първия ръб, започни да се катериш по закования прозорец (той е в средата и е изрисуван с графити), после тръгни по диагонал надясно и продължи до тъмното стъкло. То ще се дръпне, разкривайки заковани панели, по които обаче не трябва да се изкачваш. Обърни се надясно и внимателно премини през тясната тухла, която разделя етажите. След като си стигнал от другата страна, продължи полека да се придвижваш нагоре, докато стигнеш до следващия ръб, където има междинно ниво (checkpoint). При нужда тук можеш да заредиш здравето си.

От този момент нататък Спайди е изложен на обстрела на един снайперист. Ще видиш светлинката от мерника му да обикаля по сградите, търсейки Спайди. Когато попаднеш на мушката на снайпериста, трябва рязко да смениш посоката си на движение, да продължиш малко направо, след което отново да завиеш рязко. Преди да стрелят, снайперистите подвикват „Taking the Shot Base", така че отваряй ушите си, ако не искаш да бъдеш застрелян изневиделица.

Снайперистът ще продължи да те преследва, което ще затрудни значително напредването ти. Като се приближиш до следващия ръб, към нещастията на Спайди ще се прибавят и картечници с прожектори. От лявата ти страна светлините на прожекторите се приближават една до друга, но не се застъпват и след това отново тръгват в противоположни посоки. Докато избягваш изстрелите на снайперистите, се вмъкни в неосветената дупка между прожекторите и бързо иди до следващия ръб.

СПАЙДИ СРЕЩУ СКОРПИОНА

Обикновените гангстери не представляват особено голям проблем за Спайди. Когато обаче стигнеш до Скорпиона, те очаква тежка битка. На всичкото отгоре ще трябва освен за себе си, да мислиш и за Джей-Джей, неблагодарният шеф на „Бюгъл".

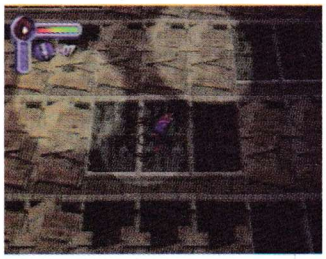
Най-опасното оръжие на Скорпиона е режещата му опашка, която може сериозно да нарани нищо неподозиращия Спайди. Ако не се движиш постоянно, Скорпиона може да изстрелва от нея и смъртоносни снаряди. Това обаче го изтощава донякъде и го прави уязвим за атака, така че използвай тази възможност.

Пази се на безопасно разстояние от Скорпиона и се движи непрекъснато, използвайки бутона за скок и стрелките за посока. Опитвай се през цялото време да си с лице срещу Скорпиона, защото така ще можеш да се прицелваш в него и в същото време да го нападаш от разстояние с летящи удари с ръка (скок, бутон ◎) и с крак (скок, бутон ◎). Щом го удариш, отскачай отново назад и после повтаряй отново процедурата, за да изцедиш силите му бавно и методично.

Мебелите в офиса не се надеждна защита от опашката на Скорпиона, така че не се опитвай да се криеш зад тях. Вместо това, когато си извън обсега на атаките на Скорпиона, взимай различни предмети и ги хвърляй по него. И едно предупреждение: след като си ударил Скорпиона или пък си го уцелил с някой от мебелите, той ще те погне и няма да миряса, докато не те докопа.

Опитай се да разхвърляш всичките мебели, защото под един от тях има скрит комикс. За да улесниш задачата си, не хвърляй мебелите един след друг, защото той спира, когато го уцелиш, и така ще можеш да вандалстваш по-бързо. Трябва обаче да намериш комикса, преди да си отишъл в другата стая, защото от този момент насетне вече не можеш да се върнеш в първата стая. За да ускориш гибелта на Скорпиона, можеш да го целиш с топки от мрежа. Когато попадне на мерника ти, натисни бутона „Напред", после бутона А г наблюдавай как Скорпиона се гърчи. Топките от мрежа са много ефективно оръжие, но хабят много твои запаси от мрежа, така че не се увличай в използването им. Когато Скорпиона е загубил горе-долу половината от здравето си, битката ще се премести в друга стая.

Не спирай да вършееш наоколо, раздавайки удари и ритници, и не забравяй за масите, столовете и саксиите с цветя! В един момент Скорпиона ще рухне, но няма никакво време за отпускане. Ще пристигнат полицаите и с тях ще бъде неблагодарникът Джей-Джей, който разпалено ще ги убеждава да те арестуват. Така невинният Спайди ще бъде принуден да бяга от полицията!

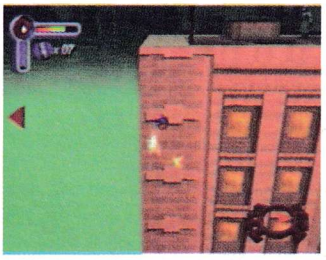


Отново ще се появи обстрелващия те с ракети хеликоптер, като този път ще има повече заковани прозорци и по-малко тъмни стъкла. Движи се в средата, прескочи през първия етаж и накрая тръгни по диагонал наляво. Когато стигнеш до плътната зидария, отново се върни в средата и оттук вече можеш да достигнеш до покрива.

Преследване по покрива

Отново ще трябва да се втурнеш по покривите, така че не забравяй да поглеждаш компаса си, за да не се окаже, че се движиш в неправилна посока. Върху първата сграда пред тебе има две кули с изрисувани хоризонтални черти. Прецени така залюляването си, че да се приземиш между двете кули. И двете ще бъдат взривени със стъпването ти на земята, така че трябва да си на известно разстояние от тях.

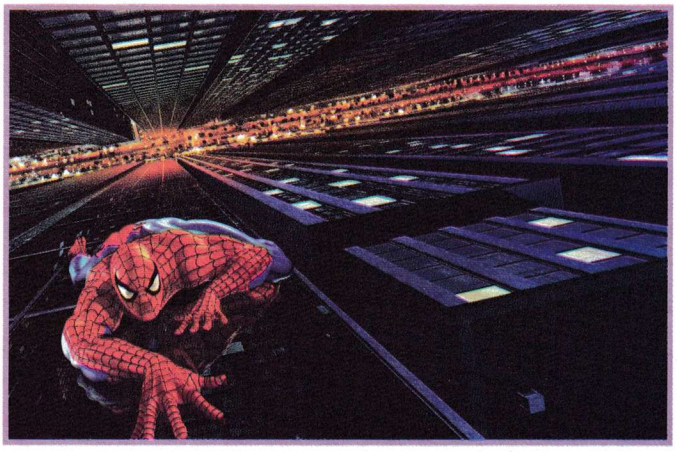
Не забравяй, че летейки във въздуха си много по-трудно уязвим, затова е препоръчително колкото можеш по-често да използваш люлеенето с мрежата. Ако се приземиш в някоя по-ниска точка от сградата и ти се наложи да лазиш нагоре по фасадата, иди до ръба и катерейки се нагоре, не преставай да сменяш страните на сградата. Това ще принуди и хеликоптерите да се въртят, като ще ги направи по-малко опасни.



Щом стигнеш до покрива, трябва да се залюлееш към сградата с мигащия знак, който указва, че това е хотел. Стой на разстояние от малките конструкции, защото веднага щом се приближиш до тях, те ще бъдат взривявани от полицейския хеликоптер. Тръгни надясно и след това прескочи през недовършения строеж, изграден основно от греди, като не забравяш да зареди мрежата си. Внимавай да не паднеш от покрива, защото обратното изкачване към него е много трудно.

Оттук можеш да видиш в далечината един кран, изрисуван с графити. В него ще намериш един скрит комикс и суперздрава броня. За да отидеш до крана, трябва с пълзене да стигнеш до дясната страна на сградата. Щом веднъж си се добрал дотук, скочи и натисни бутона „дясно", за да се залюлееш. Изкачи се до върха на крана и влез в кабината му.

Тук ще намериш няколко тиквени бомби, които са собственост на Гоблин, но в момента той не си е в къщи. Не си тръгвай от крана без нов маниашки костюм!



Скочи към ниската сграда от лявата ти страна, после на покрива ѝ и зареди здравето си. Втурни се бързо към ръба на покрива и прецени залюляването си по такъв начин, че да се плъзнеш на по-ниския участък и да се озовеш директно на следващата сграда. Докато се изкачваш по нея, не забравяй да сменяш страните, по които се движиш, защото така ще успееш да заблудиш полицейския хеликоптер. Щом стигнеш до покрива, започни да спринтираш, избягвайки взривяваните от противниците ти структури. Стигнеш ли до ръба, скочи към тясната и висока сграда.

Хеликоптерът ще взриви покрива и така ще се разкрият зареждащи капсули, но също и няколко пазачи. Изкачи се нагоре, избягвайки обстрела от хеликоптера, и иди до мястото, където липсва част от пода. Тук можеш да зареди здравето си, но ще трябва преди това да се справиш с трима пазачи. Използвай летящи удари с крак или ръка, за да атакуваш противниците си, когато са близо до ръба на сградата, и ще можеш да се наслаждаваш на моменталната им гибел. Събери капсулите и се върни от външната страна на кулата.

След като си приключил с пазачите, се обърни така, че в далечината да виждаш един кран, а от дясната ти страна да има един билборд. Скочи и продължи да бягаш, избягвайки изстрелите от хеликоптера. Трябва да скочиш при кутиите, които са в края на стрелата на крана. Ако обаче се задържиш твърде дълго върху тези кутии, те ще паднат, като те повлекат със себе си. От първата кутия трябва да вземеш две капсули за зареждане на мрежата, а от втората – капсули за зареждане на здравето. След това вече можеш да скочиш към небостъргача, където те очаква един участък с много катерене.

Изкачване по греди

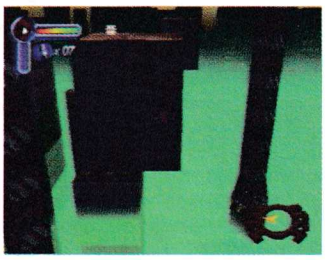
Преди да тръгнеш нагоре по тази кула, обърни Спайди с главата надолу и започни да лазиш надолу към ръба. Като стигнеш дотук и тръгнеш надясно, ще намериш един скрит комикс. След като си го взел, можеш да се върнеш обратно и да започнеш да се катериш.

Този първи участък няма да ти създава особени затруднения – просто не спирай да се катериш на зигзаг и ще успееш да се измъкнеш от обстрела на хеликоптерите и кръжащите прожектори. Щом се прехвърлиш през ръба на покрива, ще стигнеш до гредите. Най-лесния начин да преминеш през този участък е да се катериш от вътрешната страна и да се биеш с противниците, които блокират пътя ти. Ако се опиташ да минеш от външната страна, ще станеш лесна мишена за хеликоптерите.

Справи се с пазача, който е в основата на конструкцията, а после използвай **R1**, за да се захванеш за най-близката греда. Изкачи се по нея с лазене, след което по същия начин премини и следващите греди. Може да се наложи да преместваш Спайди по малко, докато се озове точно под гредата. Продължи да се движиш така до най-високата точка на конструкцията, където отново ще се появи този ужасен хеликоптер.

Изкачи се на крана и изслушай Спайди, който казва, че единственият път е през кутията, провесена отпред. Притичай бързо по рамото на крана и скочи върху кутията. Щом стъпиш върху нея, тя ще бъде взривена от хеликоптера и Спайди ще падне!

Бягане от полицаите



Спайди ще се изкачи по сградата и като стигне до покрива, ще спре. Сега още веднъж ще ти се наложи да се движиш бързо по покривите, докато в същото време ще бъдеш преследван от кръжащи хеликоптери. Можеш да скачаш от една висяща кутия на друга и да събираш капсулите за възстановяване на мрежа и здраве, но не забравяй, че ако се задържиш на една кутия прекалено дълго време, тя ще падне.

Залюлей се първо към сградата с откритите греди и после – към по-ниската постройка вляво със заковани прозорци. Оттук скочи на покрива с прозорците. Изчакай хеликоптера да взриви прозорците, след което скочи долу, където ще трябва да се справиш с двама пазачи.

В тази стая има един скрит комикс. Завърти се така, че да си с лице към малкия тъмен стъклен панел долу и светлозеленикавия панел горе. Изстреляй топка от мрежа към тъмния панел и ще се покаже един комикс. Сега се върни отново на покрива и скочи към сградата отпред. Продължи да скачаш от покрив на покрив, докато стигнеш до сградата с откритите греди. Оттук скочи на сградата отдясно, изкачи се на покрива, справи се с двамата пазачи и от нишата, откъдето те са се появили, събери капсулите за възстановяване на здраве. Залюлей се към крана и после – към сградата с двете кули на черти, след което ще се включи анимирана сцена.

Трето ниво – НОСОРОГА ВИЛНЕЕ!

СПАЙДИ СРЕЩУ НОСОРОГА

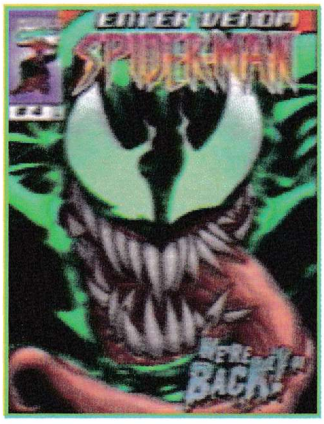
Както ти подсказва името му (Rhino, от rhinoceros, на англ.), Носорога е много опасен противник. Той е с кафява кожа и съвсем малко мозък. Любимият му начин за атака е яростно втурване с рога напред. Точно преди да се изстреля към теб, той ще започне, досущ като бик, да пръхти и да потропва с крак. Щом копитото му докосне земята за четвърти път, той започва нападението си.

В средата на стаята има четири пилона, от които излизат лъчи, като по този начин се оформя електрическа бариера. Спайди не трябва да се докосва до нея, защото това би имало доста неприятни последици за него. Ако обаче си достатъчно ловък, можеш да се промушиш под нея или пък да я прескочиш. Ако Носорога се хване в електрическата клопка, не се докосвай до него, защото и Спайди ще пострада.

В два от ъглите на помещението има няколко бидона. Можеш да ги взимаш и да ги хвърляш по Носорога. Другият начин да се възползваш от тях е да застанеш пред някой бидон, да изчакаш противника да те нападне и да скочиш точно преди рогът му да те е пробол, като оставиш глупавото животно само да се унищожава. Заобикалящите предмети трябва да са достатъчни за убиването на Носорога, но ако все пак ти се наложи да използваш и друго средство, най-добре застани с гръб към стената, изчакай го да те атакува и скочи малко преди да те е достигнал. После може да се обърнеш и да го удряш необезпокояван, докато той се бори да освободи рога си.

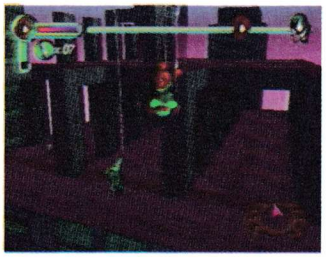
Ако успееш да разтрошиш всички бидони в помещението, тогава между пилоните ще се появи скрит комикс. Трябва да го вземеш, преди да си приключил с Носорога, защото в противен случай ще преминеш в следващото ниво и ще пропуснеш тази възможност.

Четвърто ниво – ПОЯВЯВА СЕ ВЕНЪМ!



Догони Венъм

Тук ще трябва да преследваш Венъм, който скача бързо от покрив на покрив, опитвайки се да намери убежище. Венъм е по-бърз и по-силен от Спайди, така че ще трябва да дадеш всичко от себе си. Ако се приземиш в някоя по-ниска точка от сградата и след това ти се наложи да се катериш нагоре, можеш да си сигурен, че ще изгубиш противника от погледа си. Винаги изстрелвай мрежата си възможно най-високо, защото това ще ти позволи да направиш по-широко залюляване и да се приземиш на покрива.



Дори когато се намираш на покрива, не губи времето си в тичане, а за по-бързо придвижване използвай мрежата си. Не изпускай от поглед мяркащия се на хоризонта Венъм и щом достигнете един недовършен строеж, се подготви за сблъсък с него. Ако до този момент не си изостанал твърде много, тук имаш шанс да го спипаш. Венъм ще се стрелне към горния десен ъгъл и ще спре на място, очаквайки приближаването на Спайди. Тръгни наляво оттам, където си се приземил, и прибери бронята и комикса.

Щом се приближиш към Венъм, той ще се стрелне светкавично към горния десен ъгъл на сградата, така че и тук преследването все още не е приключило. След това той ще скочи от недовършената сграда, а плътно зад гърба му трябва да бъде Спайди. Тук гонитбата се разгаря с нова сила. Не забравяй да използваш залюляването си с мрежата колкото е възможно повече, защото придвижването по земята е значително по-бавно. Ако се залюлееш в нежелана посока, можеш да поправиш грешката си с последователно натискане на бутоните за скок, новата посока и накрая **L2**.

След като си се изкатерил на покрива, не се опитвай да минеш точно по стъпките на Венъм, а вместо това тръгни наляво. Напред ще видиш един по-нисък покрив, а от дясната ти страна има комикс. Трябва да вземеш комикса колкото е възможно по-бързо, така че се обърни наляво и се залюлей. След преминаването на още няколко строежа Венъм ще спре и сега Спайди ще трябва да се бие с него.

СПАЙДИ СРЕЩУ ВЕНЪМ

Въпреки че Венъм може да ти изглежда много неприятен противник, всъщност има един доста лесен начин да го преодолееш. След като битката е започнала, Венъм ще изчезне и ще се материализира някъде другаде. Вместо да скачаш наоколо, стой неподвижно на място и дебни откъде ще се появи Венъм.

Сега започни да го обстрелваш с топките си от мрежа. Докато успяваш да го уцелваш, той няма да има възможност да отговори на атаката ти и отново ще изчезне. Докато той е невидим, няма да можеш да разчиташ на автоматичния прицел, така че се опитвай да не стреляш напразно!

Събери капсулите за зареждане на мрежата, които са разхвърляни наоколо. Вземи и комикса, скрит под колата. Опитвай се да разполагаш Спайди винаги до стената, защото по този начин Венъм ще има много по-малка възможност да те атакува. Венъм има ужасния навик да напада наподвижния Спайди, така че не задрямвай, опирайки се на стената. Ако Венъм те докопа, ще бъдеш принуден да понесеш много болезнени удари. Когато Венъм е накрая на силите се, той ще стрелне в средата на помещението, ще отвори един капак и ще скочи в дупката. Последвай го и не му давай възможност да се окопити!

Влизане в каналите

Затичай се и след като вече си в тунела, завий надясно. Пред теб ще се появят два гущера, които ще блокират пътя ти. Гущерите атакуват един по един и няма да ти бъде трудно да ги победиш, но неприятното е, че плюят отвратителни лепкави неща.

Убий и двата гущера и с бягане стигни до края на тунела. Преди да скочиш върху първата хоризонтална тръба, се обърни и се върни до входа на канала, където ще намериш един скрит комикс. Сега отново се върни по стъпките си.

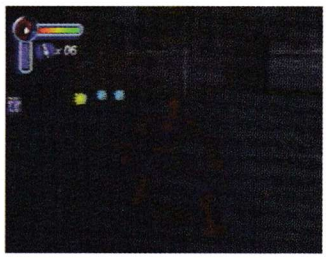
При първата тръба има един патрулиращ гущер. Залюлей се и се опитай да го блъснеш в дупката отдолу. При втората тръба няма нищо интересно, но при третата ще трябва да победиш един гущер и като награда след това ще можеш да зареди мрежата си.

Продължавай да се придвижваш със залюляване и накрая ще стигнеш до входа на един тунел, където има капсули за зареждане на здравето. Веднага след влизането на Спайди в тунела, една бариера ще се затвори зад гърба му. Това е клопка! Зад ъгъла се задават четири гущера, които ще те затруднят, защото ще се нахвърлят отгоре ти едновременно. Докато част от тях обсипват Спайди с гнусна лепкава течност, другите ще се опитват да отхапват парчета от тялото му.

Когато върху теб се нахвърли цялата група, използвай защитно покривало от мрежа (△ и дясна стрелка). Така ще отслабиш всички гущери едновременно и когато дойде време да се биеш с тях поотделно, задачата ти ще бъде значително улеснена. След като си убил всички гущери, Венъм ще отвори бариерата и преследването ще продължи отново.

Пещерата

Първите няколко тръби се преминават по вече познат ти начин. Следващата група от тръби са вертикални и при тях ще ти бъде по-трудно. Натисни **L2**, за да се покаже твоят Спайди-мерник и се прицели в първата тръба. Когато мерникът ти се оцвети в зелено, можеш да натиснеш **R2** и да се залюлееш безопасно.



За да стигнеш до следващата тръба, повтори същата процедура и след това се обърни по посока на водопада. Мерникът трябва да стане зелен, разкривайки една тайна стая. Тук ще намериш броня, мрежа и скрит комикс. Върни се отново на тръбите и по тях тръгни наляво, използвайки **L2** за прицелване. Понякога може да се озовеш много високо на някоя тръба и да не можеш да се залюлееш към следващата. В такива случаи трябва да придвижиш до по-подходяща позиция за прехвърляне към следващата тръба. Така стигаш до затвореното преддверие.

Когато застанеш пред бариерата, тя ще се вдигне и зад нея ще изскочат нови гущери. Но има и една добра новина: тук ще намериш и капсули за зареждане на здравето. При борбата с тези гущери използвай тактиката, която вече си усвоил – не би трябвало да срещнеш трудности, а и сега вече имаш и броня. След битката продължи напред по тунела и след като си взел няколко капсули за зареждане на здравето, ще стигнеш до метрото.

Метрото

Досега трябва да си разбрал как да се справяш най-добре с гангстерите и гущерите, но на това място ще трябва да впрегнеш всичките си бойни умения. Тук целта ти е да катурнеш от покрива на влакчето едно доста внушително количество гущери, докато самият ти полагаш усилия да се задържиш на него.

Гущерите ще изскачат както пред теб, така и зад гърба ти. Няма значение колко напред по влака се придвижваш, защото минаваш участъка след изтичането на определено време. Така че най-добре се опитвай да пазиш Спайди невредим, като останеш по-близо до задната част на влакчето.

Ако ограничиш до минимум скачането, намаляваш риска да изгубиш покрива под краката си и да се озовеш на релсите. В този участък ще се появят доста капсули за възстановяване на здравето и мрежата, но ако не стоиш в средата на влака, най-вероятно ще ги пропуснеш. След като вече ще ти се струва, че е минала цяла вечност, зад гърба ти ще се появи Венъм и ще те блъсне върху една тръба.

Канализационните съоръжения

Веднага щом Спайди докосне земята, той ще бъде нападнат от още три гущера. Ако искаш, можеш да се биеш с тях, но внимавай да не вземат прекалено много от здравето ти. Продължи да се движиш по коридора, докато не стигнеш до края му, където ще бъдеш нападнат от нови четири гущера (по два от всяка страна). Завий наляво и върви, докато намериш скрит комикс и капсули за зареждане на здравето и мрежата, а после се върни обратно при гущерите.

И тук можеш да избираш дали ще се биеш или просто ще продължиш напред. От тавана ще тупнат три нови гущера, така че продължи да вървиш, докато стигнеш до задънен изход. Точно над Спайди има един отвор, така че застани в средата на коридора и мини през него.

Тук има още два гущера, които трябва да убиеш, преди да влезеш в тръбата. В нейният край има голям басейн, в който се образува водовъртеж, а на противоположната стена се закачен един ключ. Стреляй с мрежата по него (△), така равнището на водата ще спадне, след което преброй бавно до осем и скочи долу. При всички следващи участъци, където има ключове, брой по същия начин до осем. Ако скочиш прекалено рано, долу все още ще има вода, в която не е много желателно влизаш.

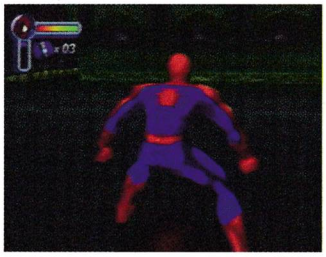
След като си стигнал дъното, се затичай към осветения участък, а после иди до следващата тръба. Ако се движиш прекалено бавно, водата ще започне да се покачва и Спайди ще се удави. В края на този участък има още три ключа. Натисни ги и ще се покаже още един ключ, при който има още два гущера. След като се справиш с тях, ще се появят още три гущера – убий ги и натисни ключа, за да се понижи отново равнището на водата. Преди да скочиш долу, преброй бавно до осем.

Прибягай обратно по дъното, скочи на тавана и с пълзене се върни при първата тръба. Преградата в края вече я няма, така че Спайди ще може да стигне до един друг ключ. Натисни ключа, изчакай водата да спадне, скочи долу и се изкачи в следващата тръба, която е от другата страна. В тази камера ще намериш нови три ключа, а „в пакет" с тях – и три нови гущера. Убий гущерите и натисни ключовете – ще отвориш нова врата. Върни се обратно по пътя, откъдето си дошъл, натисни ключа за понижаване равнището на водата и отиди при първата тръба.

Слез надолу по тунела и натисни ключа – така бяснатa водна стихия под Спайди ще се укроти. Вече можеш да скочиш долу, да отидеш с тичане до следващата дупка в покрива, след което да се изкачиш и да минеш през нея. Така вече стигаш до следващия участък.

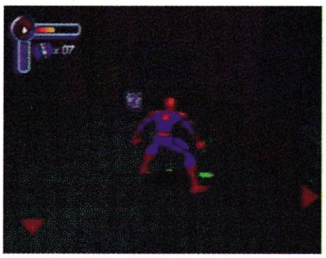
Скритите ключове

Премини през коридора и влез в обширната стая отпред. Скочи долу върху стоманения под и застани с лице срещу трите турбини. Единственото, което трябва да направиш в тази стая, е да намериш скритите ключове и да ги натиснеш. За щастие няма да ти се наложи да се луташ много.



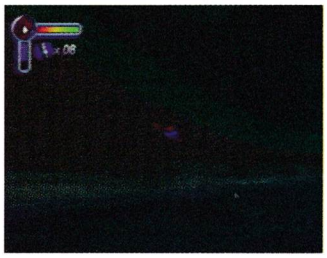
Първият ключ е върху лявата стена на лявата пътека, така че прескочи водата и го натисни. В следващия момент ще се появи голяма група гущери, настървени да те убият. Опитай да не се биеш с тях, защото това ще бъде излишно хабене на енергия. Залюлей се обратно към стоманения под и след това към дясната пътека. Сега завий наляво и натисни втория ключ.

Залюлей се отново към лявата пътека и натисни третия ключ. Четвъртият ключ е скрит при другата пътека, така че се залюлей обратно и го натисни – така водата в средата на помещението ще спадне. Сега се върни на мястото, където си активирал третия ключ, и вземи скрития тук комикс, после скочи долу и премини към следващия участък.



Лазене в тунел

Пред теб е коридор, чийто таван се носи от два реда колони, наредени до стените. Тичай надолу по него и малко преди да стигнеш края му, за момент ще се мерне Венъм. След това ще се покажат и няколко гущера. Можеш да се биеш с тях или да се опиташ да ги избегнеш. След това завий наляво, тръгни по коридора и спри малко преди края му.



Като се изкатериш на тавана, мини с лазене през скъсаната мрежа и не слизай от тавана, преди нивото на водата да е спаднало и след това да се е вдигнало отново. Докато равнището на водата е високо, придвижвай Спайди внимателно и максимално далеч от водата. Със спадането на водата можеш да вървиш бързо по тавана. В следващия участък повтори същата операция.

Точно под следващата тръба два гущера очакват Спайди в засада. Мини под нея с лазене, разправи се с тях, след което спри при мигащите сигнални светлини. Залюлей се към тръбата в средата, а после – и към издатината отпред. Събери капсулите за зареждане на мрежа, след което натисни ключа в дъното.

На пода под теб има два блока и четири патрулиращи гущера. Спусни се долу и прескочи първия блок. Убий гущера и натисни ключа, който е зад теб. Сега прескочи втория блок и ще намериш скрит комикс. Прескочи отново и двата блока и ще намериш една току-що отворена тръба, към която трябва да се залюлееш. Така навлизаш в следващия участък.

Пъзелът на Венъм

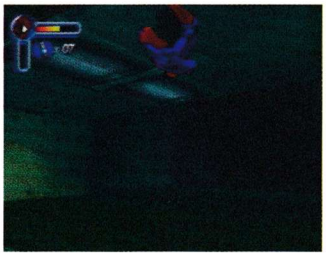
Венъм се е скрил зад няколко стоманени врати. В камерата с водопадите има ключове, които трябва да бъдат натиснати, защото по този начин се отварят няколко врати, откъдето трябва да минеш. Всъщност Спайди трябва да натисне точно тези два ключа. Обърни се кръгом и иди до края на тръбата. Ако започнеш да скачаш, може да стане малко обърквaщо, затова отиди до края на платформата, където си в момента, и използвай своя Спайди-мерник (**L1**), за да се прицелиш в ключа отляво зад падащата вода (намира се малко под Спайди). След като мерникът ти се оцвети в синьо, изстреляй мрежата си и така ще отвориш първата и третата врата.

Вторият ключ е под Спайди, затова ще трябва да се залюлееш към по-ниската от двете платформи от другата страна, след което да изчакаш със следващото си залюляване, докато видиш ключа. Не натискай ключа, който е тук! Вместо това се обърни и натисни ключа, който е най-близко до пода. Сега ще се отворят и останалите врати. Вече можеш да се изкачиш нагоре и да преминеш през тях.

Лабиринтът на Лизард

Веднага щом влезеш в помещението пред теб, ще се появи Венъм. Засега оръжията ти не могат да му причинят кой знае какви щети, но въпреки това не е лошо да го обстрелваш с топки от мрежа, защото това ще му попречи да те атакува. След като той се изниже, влез в коридора напред.

Когато стигнеш до края му, трябва да се покатериш на тавана и след това с лазене да минеш откъм светлините, с което ще се предпазиш от водата отдолу. След като си завил надясно, изчакай огромните блъскащи се пръчки да се затворят и след това премини бързо през тях. Когато стигнеш до мястото, където се пресичат два коридора, завий надясно и продължи в тази посока – ще преминеш водата. Накрая ще стигнеш до Лизард (Гущера). Лизард ще каже къде се намира жената на Спайди и ще ти обясни маршрута, по който се стига до нея. Обърни се и се върни по пътя, откъдето си дошъл, като междувременно събираш комиксите, на които се натъкнеш. Следвайки упътването на Лизард, продължи по тунела, премини двата водни канала и при третия завий надясно.



На още две места в този тунел има блъскащи се пръчки. Изчакай първите от тях да се затворят и веднага щом започнат да се отварят отново, премини с лазене под тях. Използвай същата тактика и за второто подобно препятствие. При втория тунел завий наляво, скочи долу и се приготви за втори път да се изправиш пред Венъм!

СПАЙДИ СРЕЩУ ВЕНЪМ (ЧАСТ 2)

Това е едно от най-трудните места в играта. Ще трябва не само да се бориш отново с пълни сили с Венъм, но и да спасиш от удавяне жената на Спайди. Венъм непрекъснато ще се появява на различни места и ще включва някой от четирите ключа, с които се отварят шлюзовете, наводняващи помещението, където се намира Спайди.

Както и при предишната битка, използвай топките от мрежа, но внимавай, защото Венъм често ще застава пред някой ключ, ще отскача в последния момент и твоят изстрел – вместо да уцели неприятеля ти – ще натисне лоста, отварящ някой шлюз. Ако се случи подобен гаф, бързо изстреляй една топка, която да върне лоста в предишното му положение.

Ключовете са разположени около жената на Спайди, два са в далечните краища на бърлогата, а другите два са на двете площадки, разположени една срещу друга. Тези две високи места се защитават най-трудно. Ако се озовеш на тях и Венъм е все още тук, той ще се нахвърли отгоре ти и Спайди няма да има никакъв шанс.

Опитай се да се движиш, за да избегнеш сблъсъка с него, след което (чак след като той се е махнал) иди при ключовете. Събирай капсулите за зареждане на мрежа и здраве, не преставай да атакуваш и накрая Венъм ще се принуди да капитулира.

Пето ниво – НАД ГРАДА ВИСИ ОПАСНОСТ: ИНВАЗИЯ!

Симбиоти нападат сградата „Бюгъл“

Венъм сякаш сменя нрава си – сега той обещава, че ще помага на Спайди в мисията му. Първото място, от което ще започне това ниво, е задната част на сградата "Дейли Бюгъл". За нещастие Венъм не успява да намери Карниж и оставя Спайди сам да освобождава заложниците и да отблъсква симбиотите. Симбиотите са изключително трудни за побеждаване врагове. Преди да успееш да ги надвиеш, трябва да се биеш с тях много по-продължително, отколкото с обичайните си противници. Те не се страхуват от мрежата на Спайди, а освен това могат да се движат по тавана и да отделят отвратителна розова течност, с две думи – те са страшно неприятни създания!

Трябва да разчиташ главно на ударите с крак и ръка. Атаката със скок е добро средство за ограничаване на пораженията, които претърпяваш. Не забравяй непрекъснато да сменяш посоката, в която скачаш, защото така симбиотите няма да могат да предвидят от коя посока ще дойде следващото твое нападение. Ударите с ръка могат да се засилват от време на време чрез добавяне на мрежа към юмрука ти (△ и лява стрелка). Добра идея е да започнеш двубоя с няколко удара с ръка и след това да продължиш с крак. По този начин ще изхвърлиш неприятните създания на известно разстояние от Спайди, като така намалиш опасността от контраатака. Ако използваш мебелите, също можеш да отнемаш от силата на симбиотите, но по този начин ще загубиш сравнително повече време, така че не се осланяй прекалено много на този метод.

След като си приключил с битката, потърси къде е счупеният прозорец, до който има надпис „Climate Control". От прозореца се вижда ключът на климатика, който се активира с изстрелване на мрежа по него. По този начин ще освободиш заложниците!

Сега завий надясно и иди при ъгъла на стаята. След като стигнеш дотам, завий наляво и тръгни по тъмния коридор. Може би ще се ориентираш по-добре накъде вървиш, ако се изкачиш на тавана и следиш белите точки на пода. Скоро ще се появи още един симбиот, с който ще трябва се справиш, преди да продължиш нататък.

Влез в следващата стая и отиди при големия стъклен панел в нейния край. С приближаването ти към панела стъклото му ще се пръсне и от кабината ще изскочат още един симбиот и няколко заложници. Първо вземи капсулата за запълване на здравето, която е в левия ъгъл в дъното, след което убий противното създание.

Върни се обратно през счупеното стъкло, откъдето преди това си влязъл в стаята, и сетивата на Спайди ще те предупредят за нещо необичайно. На пода има решетка. Застани на нея, изкачи се на покрива и ще видиш един въздушен канал. Като тръгнеш по него, ще намериш отдясно един скрит комикс, а отляво – капсула за зареждане на мрежата. Върни се обратно долу в стаята и премини отново през стъклото.

В горния ляв ъгъл, където порано си заредил мрежата си, има още една решетка. Изкачи се на покрива и влез в тръбата. В нея ще намериш капсула за зареждане на здравето, още един заложник и нов симбиот. В края на улея завий наляво и ще се срещнеш с пурпурното чудовище. Само след като го убиеш, можеш да събереш капсулите.

Отиди до заложника, след което завий наляво и продължи направо, докато не тупнеш в една друга стая. Отдясно на теб има ключ, с който трябва да пуснеш вентилатора. В края на коридора завий наляво и после се изкачи на покрива. В горния ляв ъгъл има един симбиот, който охранява входа на асансьора. Приближи се до него, махни го от пътя си, после натисни бутона за извикване на асансьора и скочи на платформата.

Слизане с асансьора

В този участък трябва да слизаш надолу, като по пътя си се биеш със симбиоти. Не е много трудно да изхвърляш лилавите гадини от платформата, така че дерзай! Асансьорът обаче ще спре, след като премине през втората мрежа, изплетена от неприятелите ти. Задачата на Спайди е да го пусне отново. Застани в средата на платформата и се обърни към другата празна платформа. Сега скочи към стената вдясно. Точно под теб трябва да има две врати – тук са ключовете, с които можеш отново да пуснеш асансьора. При слизането си ще бъдеш обсипван с отвратителна течност от симбиотите. Избегни я и влез в дясната врата. Убий симбиота, натисни ключа и вземи капсулата за зареждане на мрежа. Зад другата врата можеш да намериш и една капсула за зареждане на здраве.

След като асансьорът започне да се движи отново, трябва да скочиш на него и да се подготвиш да се биеш с нови двама симбиоти. На една от издатините ще се появи капсула за зареждане на мрежа. Ако искаш да я вземеш, трябва да се залюлееш към нея и по същия начин след това да се върнеш на асансьора. Ще те нападнат още симбиоти, които ще трябва да изхвърлиш от асансьора. След като си се справил и с тях, отново ще спреш да слизаш надолу.

СТИМУЛАТОРИ

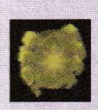
Из нивата са поставени различни стимулиращи капсули (power-ups), които правят задачата на Спайди малко по-поносима. Някои ще му дадат възможност да оцелее, други ще направят атаките му по-опасни. Ето списък на нещата, които трябва да търсиш:

Патрони с мрежа

Те са много важни за изпълнението на мисията ти и за щастие могат да се намерят на много места. Както си очаквал, те просто попълват постоянно изчерпаната ти мрежа, правят пътуването по-лесно и осигуряват голямо предимство в битките. Ако не си се добрал до някой специален костюм, можеш да носиш най-много десет патрона.

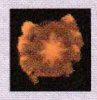
Здраве

Капсулите със здраве, както и патроните с мрежа, могат да бъдат намерени на различни места и задачата им е да поддържат Спайди жив. За щастие ако здравето ти е пълно 100 процента, няма да изхабиш капсулата, през която минаваш, и ще можеш да се върнеш при нея по-късно, когато равнището на здравето ти е намаляло. Най-добре е да щадиш здравето на Спайди, защото тези капсули не са в изобилие.



Броня

С броня Спайди е много по-силен в двубоите, което я прави много полезна и желана. Тя обаче се намира сравнително рядко и обикновена е поставена на разни закътани места. За да се сдобиеш с броня, обикновено ще трябва да търсиш скрити стаи и коридори.



Магнезий

Магнезият се появява по-късно в играта, главно когато Спайди ще трябва да се бие със симбиоти. Обикновената мрежа е напълно безполезна срещу тези неприятни противници, но когато тя се смеси с магнезий, се получава нещо, което при допир запалва симбиотите.

Помощни иконки

Те могат да бъдат намерени в началните нива на играта и целта им е да ти дадат представа за управлението на героя и възможностите, които той има в играта. Те ще ти дадат указания как да се залюлееш от една сграда на друга, как да атакуваш по специален начин или как да хвърляш определени предмети.

Този път ще трябва да скочиш надолу върху червената в момента мрежа. Няма нужда да се закачаш с двамата неприятели, които са тук. Натисни левия червен ключ и ще отвориш една врата, зад която има скрит комикс и капсула за зареждане на мрежа. Сега се изкачи нагоре и натисни десния червен ключ. Щом преминеш през коридора пред теб, навлизаш в следващия участък.

Спри пресата

Тук Спайди ще открие къде се намира генераторът, създаващ симбиотите. Трябва да унищожиш четири генератора, като в същото време внимаваш да на паднеш върху печатарските машини. Първият генератор е право напред. За да го извадиш от строя, трябва да удряш и риташ пулсиращата му част. Продължи напред, залюлявайки се над балите с хартия, като при последната от тях трябва да вземеш една капсула за зареждане на мрежата. Завий наляво, притичай през вратата и щом се изкачиш по рампата, ще стигнеш до следващия генератор.

Убий симбиота там, след което слез отново по рампата и мини през отворената врата отляво. С бягане мини от дясната страна на пресата и събери капсулите за зареждане на мрежата. Унищожи и третия генератор, както и всеки новопоявил се симбиот, след което вземи комикса и балата с хартия отляво.

Бягай до стената и влез във вратата отляво. Прескочи лявата част на рампата и ще намериш и четвъртия генератор. Убий неприятеля, който е тук, а после премини над голямото руло хартия. Натисни ключа и вземи магнезиевия стимулатор (power up), който за кратко време ще

превърне твоята почти безполезна мрежа в истински адски огън. Използвай топките от мрежа, за да превърнеш в пепел всеки симбиот, който се появи. После се върни в печатницата и мини през лявата врата. Зад ролката с хартия има още един магнезиев стимулатор. Убий симбиота, който е скрит там, и скочи през отворения люк.

Сутеренът на „Бюгъл"

Премини с бягане коридора към пещта, след което веднага свий наляво. Вратата ще се отвори с трясък и от нея ще изскочи един симбиот. Не губи много време с него, а първо унищожи генератора. Едва след това се разправяй със симбиота и накрая вземи капсулата за зареждане на здравето.

Качи се на пещта, натисни ключа отдясно, след което внимателно иди до ръба. Насочи напред своя Спайди-мерник (**L1**). Мерникът ти ще се оцвети в зелено. После натисни **L2** и ще отидеш в стаята, където има скрити капсули с мрежа, здраве и магнезий.

Върни се в коридора, от който тръгна в началото, и завий наляво. Прескочи нагрятата пещ в края на коридора и ще видиш още един бягащ Спайдърмен. Веднага след като си се приземил, тръбите до теб ще експлодират. Използвай своя Спайди-мерник, за да

се оправиш с положението. След големия взрив се обърни надясно и вземи капсулата магнезий и скрития комикс.

Премини с тичане през средата на стаята и завий надясно. Скочи долу в асансьора, където ще трябва да убиеш един симбиот, след което ще можеш да заредиш мрежата си. От тавана ще скочи още един неприятел, който също си го проси. Убий и него и скочи в тръбата, която е над теб. Преди отново да слезеш долу и след като си направил два леви завоя, за да стигнеш до още един генератор, трябва да заредиш здравето си и да натиснеш ключа. Унищожи генератора и след това, използвайки компаса си, намери този лъжеспайдърмен Мистерио.

СПАЙДИ СРЕЩУ МИСТЕРИО

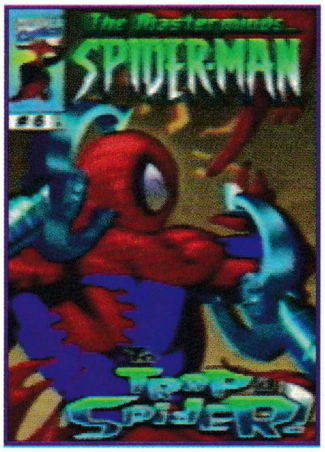
Този двубой се развива на три равнища. Спайди трябва да скача нагоре-надолу по ринга, опитвайки се да избегне грамадните крайници на Мистерио. Ако Спайди се намира на най-горното равнище, Мистерио ще се опита да го сграбчи; ако Спайди е на средното, към него ще хвърчат юмруците на Мистерио. А ако Спайди е на най-долното ниво или в шахтата, има опасност гигантските ходила на противника му да го смажат.

По тялото на Мистерио има шест жълти сигнални точки: две на рамената, две на таза и две на краката. За да го унищожи, Спайди трябва да удари всяка от тях по два пъти. По ринга от време на време ще се появяват капсули за зареждане на здраве и мрежа, така че трябва да следиш какво става през цялото време.

След като като си унищожил всички точки, скочи на най-долното ниво (не в шахтата) и вземи комиксa. В този момент на рамото на Мистерио ще изникнат още две светлини. Този път те ще изстрелват лазерни лъчи, които трябва да избягваш на всяка цена. И накрая, за да се умножат бедите, на места по пода ще тече електрически ток. По движещите се бели криви можеш да разбереш къде са местата, които трябва да избягваш.

За да се пазиш от лазерните лъчи, слез едно ниво по-надолу и се затичай наляво или надясно, след което се върни обратно. Мистерио се нуждае от малко време за презареждане на оръжията си, така че не пропускай тази изгодна възможност да бомбардираш светещите точки с топки от мрежа. След като унищожиш и новите две точки, трябва да съсредоточиш атаките си към главата на Мистерио. Накрая той ще издаде отчаян вик и ще се смали до нормалните си размери.

Шесто ниво – Да уловиш паяк

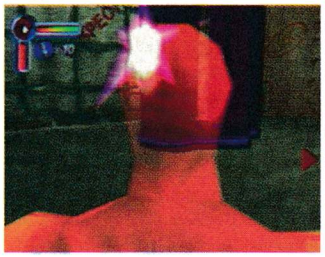


Складът до водата

Тук трябва да унищожиш още доста симбиоти и пет нови генератора. Със започването на нивото огледай внимателно заобикалящите те неща. В първата стая лесно ще намериш генераторите. Първият е отляво, а вторият – зад големите сандъци отпред.

Преди да си започнал, трябва да се качиш на тавана на склада. Най-лесният начин да направиш това е да скочиш на място, след

което да натиснеш **R1** за издигане нагоре. Оттук можеш да видиш разположението на няколко зареждащи капсули. Напред върху първата греда се намира първата магнезиева капсула, а върху по-ниските сандъци отдясно – втората. Вземи само едната от тях, след това започни да лазиш наляво и после слез при първия генератор.

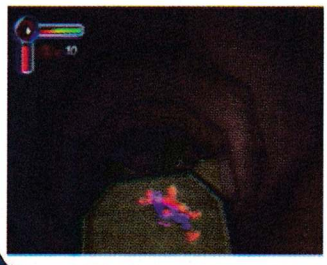


Ако имаш нужда от нещо подобно, при високите сандъци в ъгъла има капсули за зареждане на мрежата. Залюлей се към палетите, събрани накуп в далечния край на стаята, и накрая унищожи генератора. На този етап симбиотите могат да бъдат избегнати лесно, но ако създават проблеми, можеш да им пуснеш малко от обикновената си мрежа (△) и да гледаш как измират. Топките от мрежа трябва да останат за генераторите.

Ако ти свърши магнезиевата мрежа, изкачи се отново на тавана и вземи резервната капсула. Сега се залюлей към дупката в палетите и събери капсулите, възстановяващи здравето. Скочи долу, завий наляво и ще намериш още два симбиота и един генератор. Унищожи ги и се обърни обратно. В края на тайния коридор завий наляво и влез в стаята.

Стъпи на издатината, след което скочи на тавана. Генераторите се намират пред теб, като единият е леко вляво от купчината сандъци. Ако имаш нужда от магнезиеви капсули, можеш да се зареди в горния ляв и долния десен ъгъл на склада.

След като си се подготвил, иди с лазене до двата генератора и ги унищожи. Първо се заеми с генератора на пода, като не преставаш да внимаваш и със симбиотите. Преди да си излязъл от склада, се върни на мястото, откъдето си влязъл първоначално, и се завърти. В ъгъла при купчината сандъци има една ниша, в която е скрит комикс. Скочи дотам, вземи комикса, след което слез на пода и се измъкни през канала.



Премини през междинния етап, след което отново скочи долу, при огромния покрит вентилатор. Продължи да се движиш по тръбата, направи два леви завоя и при третия ще стигнеш до нова дупка. В дъното иди до ръба на издатината, след което спри. Под теб отново има един огромен вентилатор, който този път вече не е покрит. Скочи върху платформата отдясно и влез в канала.

Върви по канала, докато не стигнеш до нова дупка и една разбита врата. Доразбий вратата и влез в помещението, за да събереш капсулите. Щом се върнеш при дупката, скочи на тавана и застани над дупката. Избери „Spidey view" и погледни надолу, за да откриеш една издатина, която е горе-долу по средата на разстоянието до дъното. Когато мерникът ти се оцвети в зелено, се залюлей към нея и вземи бронята. Сега се върни при канала, откъдето си дошъл, и скочи долу.

Подводният канал

Тръгни към затворената врата, като по пътя събираш патроните с мрежа, които са зад тръбите от дясната страна. Като стигнеш до нея, вратата ще се отвори и ти ще застанеш пред един коридор, натъпкан с лазери. Спайди може да се залепя за платформите, но не и за стените.

На платформите са поставени лазери, които се активират посредством таймер. Платформите не предлагат почти никаква защита от лазерите, но залюляването от тях е трудно и ако сгрешиш, ще се озовеш на пода, по който тече ток.

Лазерите могат да бъдат унищожени с топки от мрежа. Преди да си преминал покрай тях, трябва да си ги обезвредил, защото те могат да се завъртят и буквално да изпържат Спайди. След като си се приготвил, скочи върху по-ниската платформа отляво и унищожи лазера. Оттук се залюлей към по-високата платформа отдясно, след което с един голям скок се залюлей към изхода.

Събери капсулите за зареждане на здраве (зад тръбите от дясната страна) и патроните с мрежа (зад тръбите отляво), след което влез в следващия коридор. Там те чака същата процедура. Щом влезеш в следващата стая, вземи капсулата за за-

реждане на здраве, която е зад въртящото се колело отляво, а после вземи патроните с мрежа иззад тръбите отдясно. Натисни ключа и ще се отвори една врата, намираща се под мястото, откъдето Спайди е започнал играта. Ако си се постарал да унищожиш лазерите, ще ти бъде лесно, но ако това не е така, подобре забрави за комикса и капсулите. Стигни до края на този коридор и ще влезеш в нов участък.

Изчистване на мъглата

Първо насочи Спайди към огромния комин в средата, изкачи се по него и отгоре ще намериш малко броня. Сега слез долу и събери магнезия, който е в основата на комина. Оглеждай се за зеления знак, който отбелязва къде има Security Control – следващото място, където трябва да отидеш. След като си си побъбрил с Котката, натисни ключа на дясната конзола.

Излез от стаята и се залюлей наляво от моста към Контролна стая В. За да спреш един от комините, натисни някой ключ в средата, а после иди в Контролна стая С, където трябва да натиснеш още един ключ. Накрая иди в Контролна стая А. Щом стигнеш там, Черната котка ще бъде освободена и Спайди ще се изправи пред Док-Ок.

Спайди срещу Док-Ок

Този двубой е много лесен и няма да изисква от теб да прилагаш кой знае каква тактика. Просто трябва два пъти да унищожиш защитата на противника си, докато в същото време избягваш силовите му полета. През известен интервал от време от покрива ще се спускат четири ключа, на които е изписано „ON". Трябва да натиснеш всичките и с това ще успееш за пръв път да дезактивираш бариерата. Стреляй по Док, докато той не падне на пода. Повтори същата процедура още един път, след което удряй Док, докато умре.

Спайди срещу Карниж

Най-добрият начин да победиш Карниж е да го принудиш да отиде върху звуков мехур, който се намира в средата на стаята. За да направи това, го ритай или го обстрелвай с топки. След като ефектът на мехура се изчерпи, се опитай бързо да прибереш комикса и патроните с мрежа, след което с топки прикови отново Карниж към мястото на неговите изтезания, където мехурът ще започне отново да набъбва. След като същото нещо се повтори пет пъти, Карниж ще падне безжизнен на земята. ■

СПАЙДИ СРЕЩУ МОНСТЪР-ОК

Този участък представлява бясно движение по непрекъснато криволичещи коридори към повърхността. Това е една от най-трудните части на играта, като неприятното тук е, че няма преки пътища или пък тактики за по-лесно преминаване. Понякога гледната точка на камерата те затруднява допълнително, защото не виждаш по кой път да тръгнеш. В това лудо препускане освен всичко друго, ще трябва да вземеш и два комикса. Първият се намира точно преди първия десен завой след старта, а вторият е на второ ниво, точно преди да се изкачиш на първото.

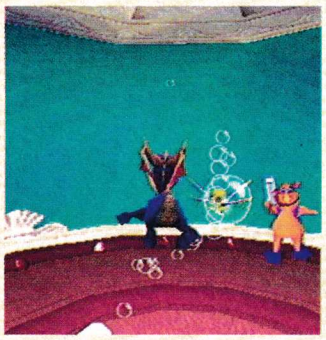
Има две тънкости, които трябва да имаш постоянно предвид: винаги когато е възможно, използвай придвижването със залюляване и бягай колкото можеш по-малко. Така ще успееш да спестиш много време. От застрашителното ти приближаване към някоя стена можеш да се спасиш с повторното натискане на бутона за скок. Преди да се залюлееш, трябва да си се движил в права линия, защото ако това не е така, ще се забиеш в някоя от стените и ще загубиш ценни секунди.

От време на време ще ти се налага да се качваш на тавана и оттам да преминаваш към следващия коридор. Когато това е необходимо, камерите ще сменят цвета си в оранжев или жълт. Щом достигнеш повърхността, надбягването свършва и Монстър Ок остава назад, намирайки смъртта си. Сега идва време да се наслаждаваш на финалната сцена. ■

NIGHTMARE CREATURES 2

Божествени стени

Влез в главното меню. Там задръж ⊗ + ◎ + **R2** и натисни Select. Вече ще имаш способността да минаваш през стени.



SPYRO: YEAR OF THE DRAGON

Демо на *Crash Bash*

Докато си още на заглавния екран, задръж **L1** + **R2** и натисни ◎.

DAVE MIRRA BMX

Бонус – байкове и състезател

Завърши играта с който и да е водач и ще получиш достъп до още байкове и състезателя Slim Jim.

Amish boy

Изкарай играта с всичките 10 оригинални състезатели и ще получиш достъп до нов герой.

Всички байкове

Достъп до всички байкове в играта ще получиш, като в екрана за избор на байкове натиснеш ↑←↑↓↑→←→◎.

Всички курсове

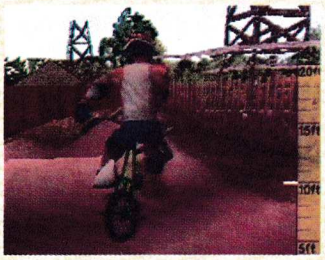
В екрана за избор на байкове, натисни ←↑→↓←↓→↑←◎ – ще получиш достъп до всички курсове в играта.

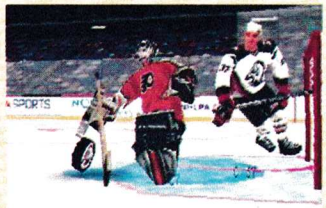
Всички стилове

В екрана за избор на стил (Style Selection) натисни ←↑→↓←↓→↑←◎ – ще получиш достъп до всички стилове в играта.

Допълнителни точки

Точно преди броячът на времето ти да достигне нулата, натисни ⊗ и 'Bunnyhop', докато не си на рампата. Задръж ↑ и ⊗ или ↓ и ⊗, за да продължиш да отбелязваш точки дори след като времето ти е изтекло.





NHL 2001

Един готин тип

Влез в екрана за създаване на нов играч (Create A Player) и въведи като име „Bruce Willis". След това по време на мача коментаторите ще го наричат „The Dude" (Онзи готиният!)

Играчът „Чук"

Отново в екрана за създаване на нов играч (Create A Player) въведи като име „Hammer" (Чук). След това по време на мача коментаторите ще се обръщат към него с прозвището „The Hammer" (Чукът).

Номер 99

В екрана за създаване на нов играч (Create A Player) напиши името на легендарния Уейн Грецки (внимавай да не сбъркаш някоя буква – пише се „Wayne Gretzky"). След това запомни играча, без да променяш статистическата информация за него. После избери опцията за редактиране на играч (Edit Player), където можеш да смениш името по свой вкус и да подобриш както си искаш статистическите му възможности. Номерът на пуловера му оттук нататък ще е 98, но в режимите Season и Roaster – 99.

Супернападател

Отиди на екрана за създаване на нов играч (Create A Player) и напиши името Peter Forsberg или Jaromir Jagr. Посочи „Yes" (Да) на възможността да използваш резултатите им и да ги променяш по свой избор. За да подобриш статистическите им данни, можеш да използваш и бонусните си точки (NHL Challenge bonus points). Върни се сега на предишния екран и смени името на този играч с каквото друго си искаш, без обаче да внасяш никакви други промени.

Суперзащитен играч

В екрана за създаване на нов играч (Create A Player) въведи като име „Sandis Ozonlinsh" или „Chris Pronger". Кажи „Yes" (Да) на възможността да използваш резултатите на играча и да ги променяш както си искаш. Бонусните точки (NHL Challenge bonus points) могат да ти влязат в употреба, за да подобриш статистиката за представянето им. После се върни на предишния екран и коригирай както предпочиташ името му, но без да внасяш промени в другите параметри.

Супервратар

Влез в екрана за създаване на нов играч (Create A Player) и напиши името на Patrick Roy, Dominik Hasek или Ed Belfour. Отговори с „Yes" (Да) на предложението да използваш резултатите им и ги промени както намериш за добре. С бонусните си точки (NHL Challenge bonus points) можеш да подобриш постиженията им. Върни се в предишния екран и смени името по свое избор, но не променяй нищо друго. ■

VAGRANT STORY

В царството на играта *Vagrant Story* ти влизаш в кожата на Ашли Риот, любител на приключенията, който постоянно се озовава в необикновени ситуации. Докато се опитваш да разгадаеш мистерията, ще се сблъскаш с убийства и предателства, ще стигнеш дори до обитаван от духове град. В това класическо приключение, където действието се развива в един подземен затвор, ще ти се налага да кълцаш и режеш наред, да се измъкваш от застрашаващи живота ти капани и да предоляваш неприятели, които ще блокират пътя ти. А докато проучваш потайностите на подземието, трябва да усъвършенстваш способностите си, да научиш нови заклинания и да събираш предмети, които по-късно ще използваш в подходящ момент. Ако обаче трудностите са те довели до отчаяние, на помощ идва нашият подробен пътеводител и списъкът със заклинаия. И така, стягай се за път.

ПРОЛОГ

С приближаването на Ашли към Катедралата (след като вече е свършило твърде дългото интро) пред него ще се изправят двама противници, които трябва бързо да бъдат премахнати. Тази схватка все още е част от въвеждащата сцена, така че можеш да прескочиш тези допълнителни битки, просто натискайки бутона Start. Тези неприятели не представляват кой знае какво предизвикателство, но в същото време са и първият ти допир със системата за водене на бой в играта, така че те ти предоставят добра възможност да упражниш уменията, които по-късно ще са ти толкова необходими.

В стартовата секция включването на битките става с натискането на бутона ◎, който активира специален екран. Ако мишената се намира в обсега ти, ще можеш да атакуваш онази част от тялото на противника, която си пожелаеш. Тези двама допълнителни противници се преодоляват лесно само с по един точно премерен удар. След като си изпробвал системата за водене на бой и си ликвидирал неприятелите, можеш да влезеш в катедралата и да изиграеш останалата част от въведението.

На влизане в Катедралата ще видиш разговарящите помежду си Лостарот и Хардин. Ашли ще ги послуша известно време, след което Хардин ще се оттегли. Тогава Ашли ще се изправи пред Лостарот и ще се включи анимирана сцена с бой. В този момент от клетката ще изскочи гигантски дракон.

И този път това е интерактивна анимирана сцена, в която за убиването на дракона са ти необходими само три или четири удара. (Защо ли не беше толкова лесно през цялото време!?)

„Прологът" продължава с Ашли, който се среща при входа на мистериозния град Леа Монде с партньорката си Кало Мерлозе. За да влезеш в града, трябва да преминеш винарската изба – дълбоко подземие, което дава подобаващ старт на играта!

ВИНАРСКАТА ИЗБА

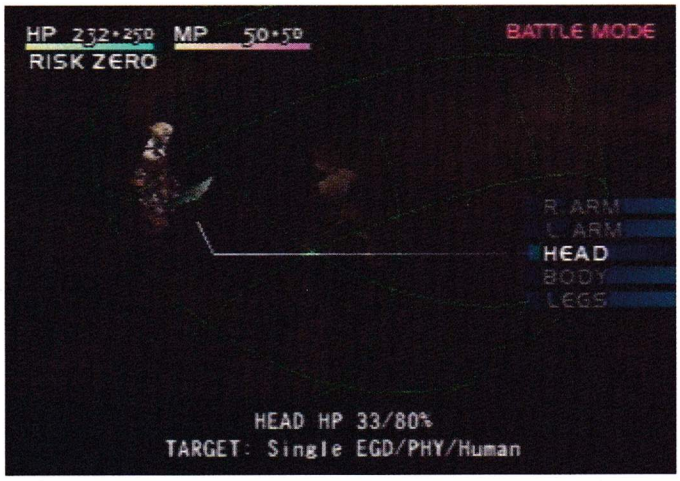
Влизайки във Винарската изба, ще се озовеш в малко помещение, от двете страни на което са наредени големи бъчви. Продължи напред през единствената врата и когато стигнеш в следващата стая, ще видиш син кръг на пода. Той отбелязва мястото, където можеш да запазиш играта си

(сейв-точка). Тук ще намериш и първия сандък със съкровища. От него се взимат няколко неща: брадва, която се държи с една ръка, броня (щит), кожена ръкавица и няколко луковици. Петте лечебни луковици са особено ценни, защото възстановяват здравето ти с 100HP.

Включи щита и продължи през следващата врата, която ще те отведе до по-голяма стая. С влизането си ще бъдеш атакуван от прилеп. Отблъсни атаката му и се изкачи до издатината, като използваш щайгите. Оттук вече можеш безопасно да се измъкнеш от стаята.

Тази стая е Smoke-barrel Staircase (нещо като склад за празни бъчви), така че трябва да я запомниш, защото ще ти се наложи да се връщаш тук и по-късно. В нея ще има и двама рицари, които се опитват да отворят заключена врата. Проблемът е, че тя е блокирана от магията на един сиджил (Сиджил – знак, печат, дума или образ, според астрологията притежаващ магически свойства), който от своя страна е държан от Минотавъра някъде дълбоко в подземията.

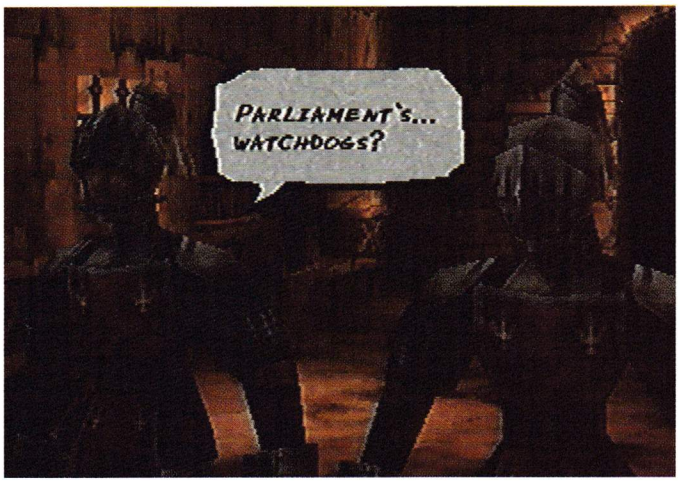
Двамата рицари ще продължат нагоре по стълбите и ще влязат във Винената зала. Върви по петите им и се подготви за битка, защото те ще те атакуват веднага щом те забележат.



Ще ги убиеш най-лесно с удари в главата (не носят шлемове), като за това ще са ти нужни четири, най-много пет точни удара.

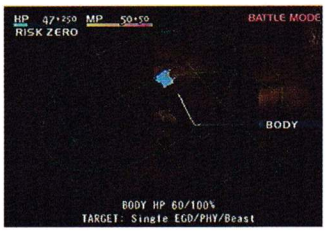
Тук също има сейв-точка и контейнер, където можеш да складираш всички излишни неща, които носиш със себе си. Използвай сейв-точката и контейнера, след като си сразил рицарите. Това, което трябва да направиш после, е да се качиш на подвижната платформа и отидеш до следващата врата. Тук ще трябва да се биеш с прилеп и с вълк. Виж им сметката с по един удар, след което се изкачи по стълбите. Ще стигнеш до вратата. Бъди внимателен, преди да влезеш, защото при края на стълбите по средата на пода има клопка. Ако стъпиш в нея, ще бъдеш санкциониран с 50 наказателни точки. Заобиколи капана и влез в стаята.

В тази стая ще трябва да се биеш с двама противници. Убий ги и се изкачи по издатината, за да продължиш към следващата част от подземието. След като премине лекото земетресение,



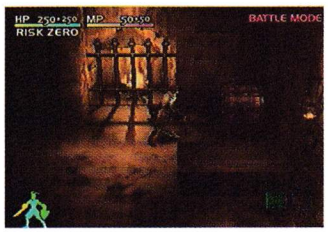
убий двата прилепа, после се изкачи по по-малката издатина и прескочи по-големия ръб. Насочи се към вратата и убий вълка пред нея.

Веднага щом влезеш в следващата стая, вратата ще се заключи зад гърба ти. За да я отвориш отново, ще трябва да унищожиш двата вълка и прилепа. След като си посякъл животните, можеш да отвориш сандъка в ъгъла. От него ще



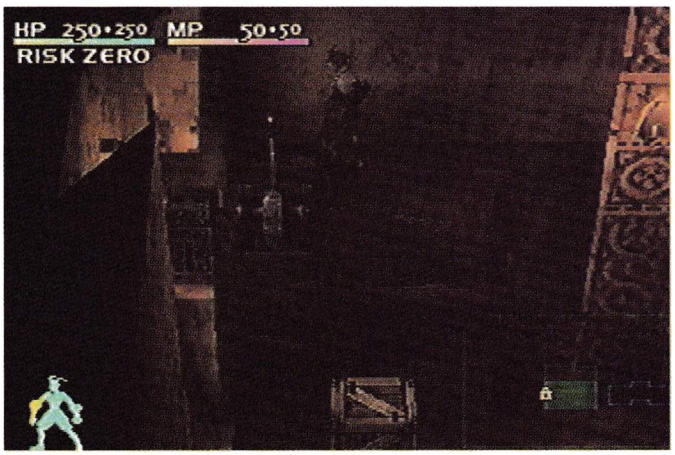
вземеш „Седмото небе" (арбалет, с който се стреля с две ръце), Подсилваща ръкавица и няколко възстановяващи здравето корени.

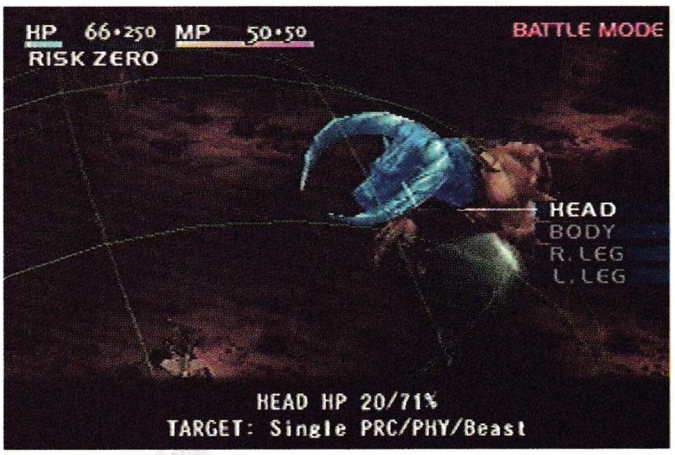
Сега можеш да напуснеш тази стая и да се върнеш в предишната. Премини през вратата, която е в противоположния край на стаята. В новото помещение ще се натъкнеш на още вълци и един прилеп. Трябва бързо да ги посечеш и да се покачиш по издатината над тях. След като си стигнал тук, вземи най-горната щайга (това става с натискане на ⊗, докато стоиш непосредствено до



нея) и я пренеси до дървената кула. Постави я на земята, долепена до кулата, и се изкачи нагоре, стъпвайки на нея.

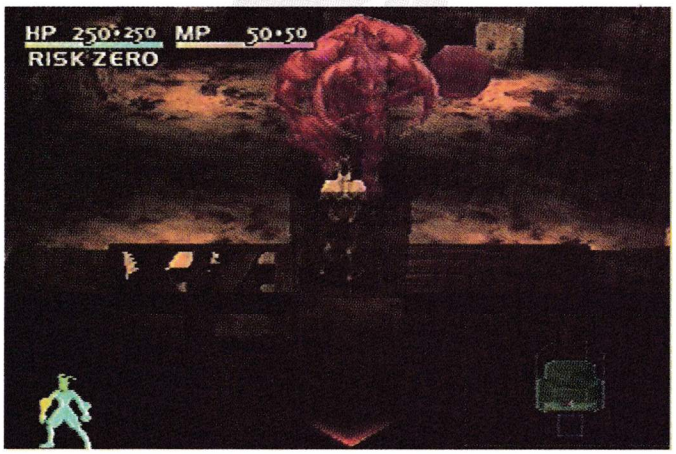
В стаята на кулата ще трябва да се справиш с няколко вълка. Тук ще трябва да решиш и един малък пъзел. Вратата, която води напред, е заключена, а единственото средство за отварянето ѝ (лостът) не може да бъде достигнато. За да продължиш нататък, трябва да разбиеш едната щайга от купчината и след това да занесеш другата до платформата, където е лостът. После трябва да подскочиш и да дръпнеш лоста, след което бързо да скочиш долу и да преминеш през вратата, преди тя да се е затворила отново. Следващата стая – с кутиите и прилепите вътре – не предлага нищо ново. Използвай кутиите, за да достигнеш вратата при върха на платформата. Удряй прилепите, които се насочват към теб. Като стигнеш в следващата стая, ще намериш сейв-точка и нов сандък. Пре-





ди да продължиш нататък, използвай сейв-точката, защото в следващата стая те очаква разбеснял се Минотавър.

Минотавърът си е изградил защитни сили срещу режещите оръжия, така че преди да направиш каквото и да било друго, превключи на арбалета. Сега започни да бягаш, като в същото време се опитваш да го уцелиш колкото можеш повече



пъти в главата. Когато ти се налага, взимай възстановяващи здравето корени и луковици.

Винаги стой на подходящо разстояние от Минотавъра. Трябва да си достатъчно близо, за да можеш да стреляш точно, а в същото време си достатъчно отдалечен, за да не станеш негова плячка. След като си убил звяра, ще ти бъдат върнати бойните способности и като допълнение ще получиш няколко много полезни неща.

Между тях са Сиджил-Камомил (използва се за отключване на вратата в стаята Smoke-barrel Staircase), както и два Гримоара, с които ще научиш заклинанията Healing и Degenerate.

Сега се върни обратно в стаята Smoke-barrel Staircase. Тук вече можеш да отвориш вратата, при която по-рано се беше срещнал с рицарите. Влизайки в стаята, ще се натъкнеш за първи път на зомби. Като го убиеш, можеш да вземеш неговата рапира.

В следващата стая има още три зомбита, но на първо време трябва да се съсредоточиш върху зомбито с оръжието, след което ще се справиш с лекота и с останалите две. Най-добре е да се изкачиш при вратата и оттук да ги застреляш с арбалета. Така ще ги премахнеш, без сам да се излагаш на какъвто и да било риск.

Продължи напред през стаите и спри при двойката двойни врати. Минавайки през тях, ще трябва да се биеш с бос, носещ името Дулахан, който подобно на Минотавъра може да бъде убит единствено с арбалет. Въоръжи се с рапирата или с арбалета, като преди да започнеш директния сблъсък, го отслаби с Гримоар Дебил.

Ако досега си овладял способността Брейк Артс (Break Arts), добър вариант е да продължиш двубоя с движението Връхлитаща буря (Rending Gale). Винаги когато можеш, използвай своите защитни способности и не забравяй през цялото време да следиш какво е положението със здравето ти. С премахването на боса ще вземеш богата плячка от неговите вещи и от сандъците със съкровища наоколо.

Като приключиш с битката, притичай до ъгъла, за да отвориш сандъка, след това мини през двойните врати в края на стаята и ще се озовеш в Катакомбите.

КАТАКОМБИ

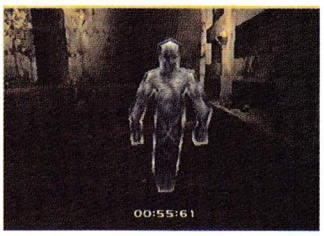
Влизайки в катакомбите, срещу една от стените ще намериш точка за сейв и един контейнер. Пред кутията при срещуположната стена има „лечителен панел". Използвай оттам всичко, което ти е необходимо, а след това продължи в следващата стая, където ще бъдеш атакуван от прилеп и грамадно куче. Тези хрътки, създадени в ада, са основно подобрен вариант на вълците и за унищожаването им са необходими няколко удара повече.

След като си убил хрътката, премини в следващата стая, за да се заемеш с още едно такова дяволско изчадие и с още един прилеп. Точно пред вратата има капан, който трябва да заобиколиш. Първо се заеми с хрътката, след което идва ред и прилепът да се запознае с твоето острие.

Премини в следващата стая, където ще се натъкнеш на нов прилеп и още две зомбита. След като си ги премахнал, погледни надясно от вратата, където ще намериш купчина кутии. Разбий едната от тях и ще можеш да занесеш другата при противоположната стена. С помощта на кутията ще можеш да се вмъкнеш в една тайна стая. Влизайки тук, ще бъдеш нападнат от зомби. Убий го с няколко удара в главата, след което насочи вниманието си към купчината кутии.

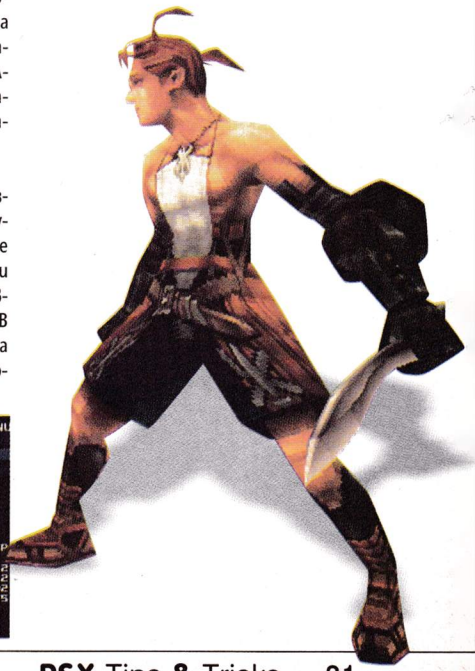
Вземи кутията, която е най-близко до вратата, постави я върху другите и после трябва да занесеш две кутии до издатината. Използвайки ги, ще можеш да се добереш до ковчежето, което е пълно с изненади. В него ще намериш: притъпена брадва и притъпен боздуган, които се държат с една ръка, ръчка, защитен кожен нагръдник, кожени ботуши, корени, луковици и скъпоценен камък, който увеличава силата ти при двубой със зомбита.

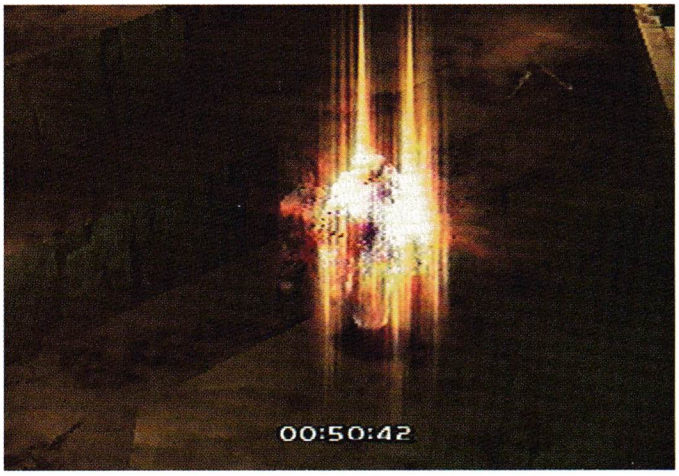
След като си взел всичко необходимо, излез от стаята и ще се изправиш пред първото „слузесто" чудовище. Използвай срещу него най-подходящото оръжие за слузести създания, след което продължи напред, където те очакват прилеп и хрътка. Унищожи ги със същото оръжие, което си използвал срещу чудовището, след което влез във вратата от дясната ти страна. Тук ще се натъкнеш на един минибос под формата на дух.



За унищожаването на този призрак имаш на разположение 60 секунди. Ако не успееш да се справиш с него в рамките на това време, той ще претърпи метаморфоза и ще започне да се размножава. Тъй като този противник е на практика призрак, никое от оръжията, с които разполагаш в момента, няма да ти върши работа срещу него. Трябва да разчиташ на нормални атаки, редувани с магически, както и на обичайните верижни и защитни способности.

Ако си достатъчно напорист, ще успееш да го унищожиш в рамките на дадената ти една минута. Не е фатално обаче ако битката продължи повече от една минута и пред теб изникнат два призрака. Като награда за допълнителните си притеснения ще получиш повече лечителни луковици, както и капсули, увеличаващи силата ти.





След като си отстранил духа, ще започне слабо земетресение, което ще отвори една от вратите в района, откъдето си минал преди малко. Върни се обратно и ще срещнеш зомби и чудовище. Досега трябва да си се научил да ги помиташ безпроблемно, така че не си губи много-много времето с тези двамата.

Избутай един от блоковете нагоре към издатината отдясно на вратата, откъдето току-що си дошъл, а после постави една кутия върху него. Сега можеш да се вмъкнеш в скритата стая. Тук трябва да се преборишь с трима противници: дух, хрътка и прилеп. Ако не избереш правилната тактика, нищо чудно да имаш доста проблеми.

Ако се заловиш веднага с призрака, ще ангажираш цялото си внимание и това ще позволи на прилепа да те напада необезпокоявано. След като си унищожил и тримата противници, можеш да отвориш сандъка и да вземеш от него всички ценни неща. Сред новите ти придобивки е оръжието Соул Кис, което представлява сребърна кама и е най-подходящото оръжие за борба с фантоми и зомбита.

Сега се върни в стаята, където си бил преди малко, и влез във вратата, която е в далечния ѝ край. Тук се налага да решиш един пъзел. Трябва така да разместваш из стаята блокове и кутии, че да можеш да достигнеш до далечната издатина. Първо премести каменния блок, който е на пода в тъмната част на стаята, така че той да застане на една линия с издатината. След това избутай върху него другия каменен блок, който е в средата на стаята.

Накрая хвани кутията, която се намира срещу стената, и я сложи върху няколкото кутии, долепени една до друга. Оттам можеш да вземеш кутията и да я поставиш върху двата каменни блока. По този начин се образува малка кула, от която можеш да скочиш върху издатината и да продължиш нататък.

В следващата стая има две зомбита, които трябва да убиеш бързо и да продължиш напред, където те очаква още едно зомби и сейв-точка. В този район има три стаи. Стаята, която е точно срещу теб, е заключена и за отварянето ѝ е необходимо да притежаваш Сиджил-лилия. Вратата от лявата ти страна води до първата работилница. Тук можеш да създаваш нови оръжия, правейки различни комбинации със старите. Дясната врата води до последната част от подземията – мястото, където те очаква босът. Ако успееш да го победиш, ще вземеш Сиджил-лилия, който ти е необходим за излизане от нивото.

С влизането си в следващата стая ще се изправиш отново пред зомби и две нови врати. Вратата от дясната ти страна е сложена просто за заблуда, защото в стаята зад нея има само врагове и нищо, което да заслужава вниманието ти. Най-добре просто я подмини и влез в другата врата. Тук ще видиш нови две зомбита и още врати. Влез през вратата от дясната ти страна и ще стигнеш до сандък, пазен от дух и зомби.

Първо се заеми с духа, после със зомбито, след което можеш вече да претършуваш сандъка. Преди да се носочиш към боса, се върни назад и влез в стаята от дясната ти страна, за да премахнеш поредния зомби. Босовете в това подземие са хора гущери, които не са особено голямо предизвикателство. За премахването на подобно същество чудесно работа ще ти свърши обикновената Верижна атака.

След като си видял сметката на боса, освен всички други предмети, ще получиш и Сиджил-лилия. Събери ценните неща, върни се при стаята със заключената врата и я отвори, използвайки Сиджил-лилия. Сега вече стигаш до Светилището.

PSX
Tips
&
Tricks

PSX Tips & Tricks

Tekken Tag Tournament

PSX Tips & Tricks

ГЕРОИТЕ

АШЛИ РИОТ

След трагичната смърт на жена му и техния син Ашли е прехвърлен от елитната военна дивизия на VKP (Valendia Knights for the Piece, нещо като Рицарски орден за мир) в Групата за борба с опасни криминални случаи. Там Ашли заема най-рисковия пост – „рискбрейкър". Това са специални агенти, които разследват и предотвратяват престъпления, застрашаващи мира в обществото. Задачите са трудни и опасни; едва 30 процента от „рискбрейкърите" оцеляват. Предишният живот на Ашли е безвъзвратно загубен и сега го чака бъдеще, пълно с неизвестни. Той е заподозрян в убийството на Дюк Бардорба. Сега Ашли трябва да махне сянката, която е паднала върху доброто му име, и да разбули истината за мистериозния град Леа Монде.

АШЛИ РИОТ

КАЛО МЕРЛОЗЕ

Кало е членка на отдела на VKP за информация и анализи, специализиран в шпионаж. Те събират и анализират данни от разузнаването, които се използват в криминалните разследвания. Освен това тя е партньорка на Ашли в Групата за борба с опасни криминални случаи.

КАЛО МЕРЛОЗЕ

СИДНИ ЛОСТАРОТ

СИДНИ ЛОСТАРОТ

Водач на култа Маленкамп, самообявил се пророк. Лостарот е дълбоко мистична личност с голяма мощ и изключителна харизма. Препятстващи разследването на убийството на Бардорба, той е истинско проклятие за Ашли.

ДЮК БАРДОРБА

Бивш член на Камарата на лордовете, той се е скрил от обществото по здравословни съображения, но въпреки това продължава да оказва влияние върху Националното събрание. Според слуховете е дарявал значителни суми на култа Маленкамп. В началото на играта Дюк е убит.

ДЮК БАРДОРБА

ЯН РОЗЕНКРАНЦ

Ян също е „рискбрейкър". В началото на играта той е преместен от VKP и е прикрепен към Ашли, за да помага при изпълнението на мисията му. За него обаче се разнася мълвата, че е имал близки връзки с Дюк Бардорба.

ДЖОН ХАРДИН

ДЖОШУА БАРДОРБА

Това е многообичаният син на Дюк Бардорба, който е само на четири години. Той е отвлечен по време на завземането на бащиното му имение. Отговорност за това носят култът Маленкамп и лично Джон Хардин.

РОМЕО ГИЛДЕНСТЕРН

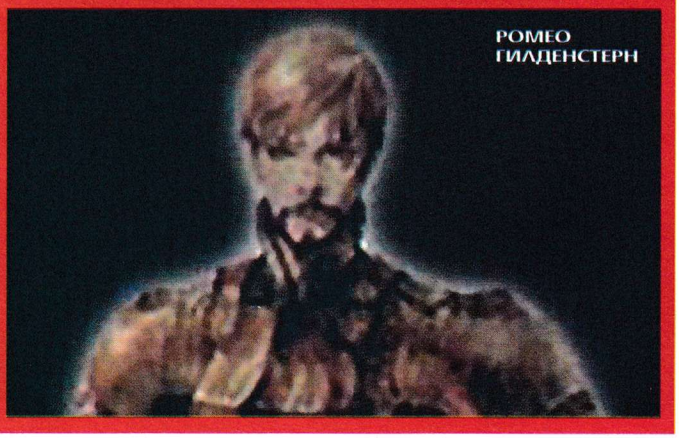
Лидер на Ордена на пурпурните остриета (Knights of the Crimson Blade), които са директно контролирани от кардинала. Въвличането на Ромео и рицарския орден в случая е мистерия. От този герой зависят много повече неща, отколкото изглежда на пръв поглед!

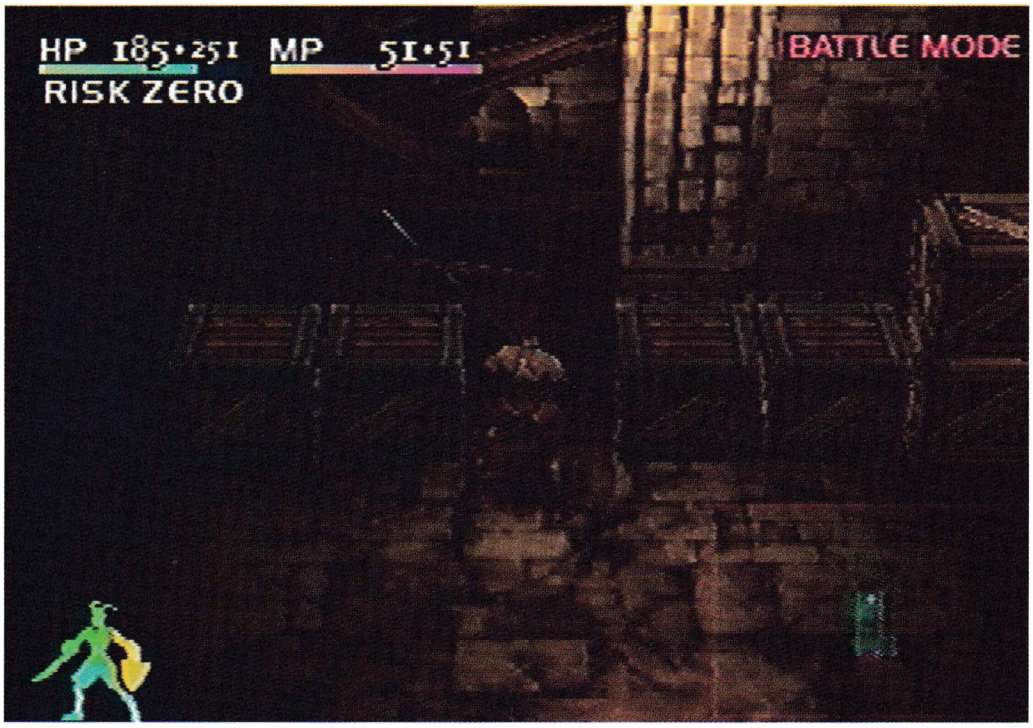
ЯН РОЗЕНКРАНЦ

ДЖОН ХАРДИН

Един от най-известните членове на култа Маленкамп. Хардин е човекът, организирал завземането на имението на Дюк и отвличането на сина му Джошуа. Въпреки че за официален лидер на култа е признат Сидни Лостарот, Хардин притежава не по-малка власт от него.

ДЖОШУА БАРДОРБА


РОМЕО ГИЛДЕНСТЕРН



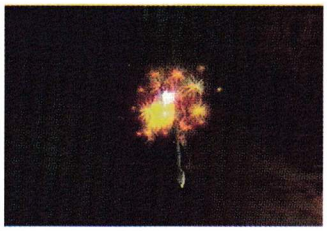
СВЕТИЛИЩЕТО

В това ниво първият проблем пред теб ще бъде самото влизане в подземието, защото входът към него е блокиран. За да продължиш напред, трябва първо да се изкачиш – с помощта на кутии и блокове – по стената на преддверието. Задачата не е съвсем лека и изисква от теб да се позамислиш малко.

Премести двете кутии, които са върху подвижните блокове от лявата страна – така ще разчистиш мястото. След това разбий единия от десните подвижни блокове, така че да можеш да плъзнеш другия до левите подвижни блокове. Крайната ти цел е да се получат три подвижни блока, наредени един до друг. Сега постави двете кутии върху левите блокове, покачи се върху отворения блок и постави кутиите една върху друга. Вече можеш да се изкатериш над вратата и да продължиш в следващия участък.

След като си преодолял стената, унищожи двата скелета и премини през вратата, която е точно пред теб. В следващата стая ще трябва да се биеш с пет прилепа, а на масата има панел със средства за лечение. Когато прилепите са вече мъртви, ще получиш и Окото на Аргон (The Eye Of Argon).

Като се огледаш внимателно, ще видиш отвор при тавана в далечния край на стаята. Покачи се на гардероба и през отвора скочи в следващата стая. Тук ще се сблъскаш с две зомбита и отровно слузесто създание. Скочи на някое по-високо място, за да неутрализираш част от атаките им, и не напускай изгодната си позиция, преди да си избил всички противници в помещението. Сега вече можеш да провериш какво се крие във вътрешността на сандъка. От него ще вземеш тежък бронзов боздуган, скъпоценен камък, увеличаващ силата ти срещу драконы, и Гримоар Холт, който ще те научи на заклинанието Fixate.

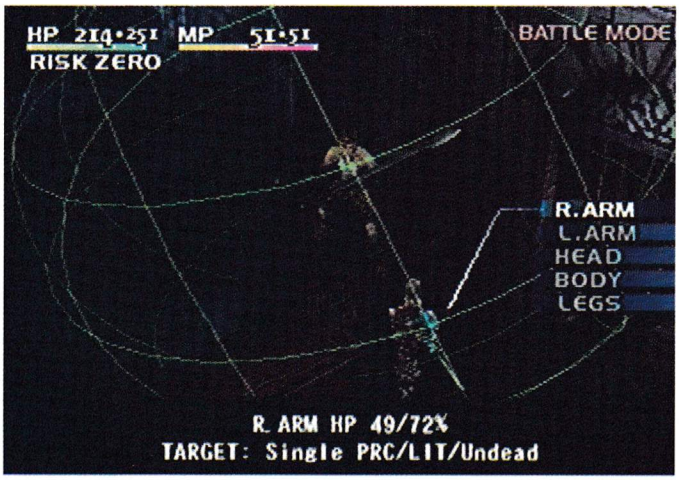


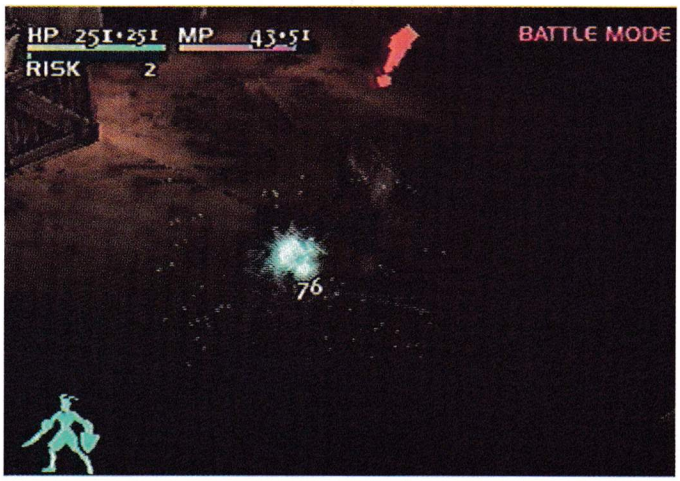
След като си опразнил сандъка, излез от стаята, убий двата скелета (те ще ти дадат лек щит Тардж) и влез във вратата. Веднага щом се озовеш в стаята, вратата зад теб ще се заключи и ще се появят дух и скелет. Трябва да ги убиеш – чак след това можеш да продължиш нататък.

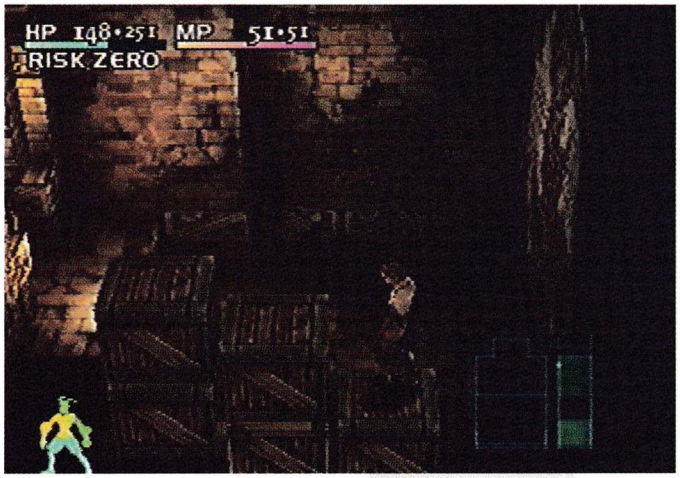
От вратата завий надясно и влез в едно по-голямо помещение. Унищожи всичките неприятели тук, след което мини през лявата врата. В стаята има отровно слузесто създание и един прилеп. След като ги убиеш и преди да влезеш в лявата врата, ще можеш да напълниш MP линията си и да възстановиш здравето си.

Сега за първи път ще се изправиш пред изкуствен човекоподобен – голем. Истината е, че той изглежда много по-неуязвим, отколкото всъщност е. Както и при предишните двубои с босове, най-полезни ще бъдат заклинанието Degerate и защитните способности (Defensive Abilities). Тук обаче ще ти се наложи да използваш малко по-различна тактика. Ако оставиш настрана оръжието си, ще можеш да се промъкнеш зад гърба на голема и да го удариш няколко пъти, преди да те е забелязал. Цели се в тялото му и се опитвай да прокараш колкото можеш повече Верижни атаки (Chain Attacks). Когато той се обърне, използвай способността Отразяване на пораженията (Reflect Damage), за да реализираш още няколко удара. Битката ще бъде дълга, но използвайки лековитите луковици и заклинанието Healing за възстановяване на своето HP, ще бъдеш по-издръжлив и в крайна сметка ще видиш как Големът се разпада на купчина камъни. От него ще вземеш няколко много полезни неща, едно от които е Гримоар Амелиорър.

Излез от стаята и върви, докато стигнеш до една течаща река. Вземи копието, което носиш от по-рано, и постави на върха му скъпоценния камък Драгонит. Убий човека гущер, след което влез в стаята от дясната ти страна.







Тук ще трябва да се биеш с едно отровно слузесто създание и с един прилеп. След като ги унищожиш, се заеми с подреждането на кутиите, по които после ще трябва да се покачиш до издатината. Разбий подвижния блок върху кутията, а после постави кутията върху единичния подвижен сандък до нея. Изкачи се върху тези две кутии и оттук прескочи през издатината. Сега премини над дупката с подвижната платформа и убий човека гущер, който ще се изпречи на пътя ти.

Влез в следващата стая, където ще стигнеш до така необходимата ти сейв-точка, както и до едно ковчеже. Запомни играта си, след което премини през двойните врати и ще се изправиш за първи път в играта пред дракон. Преди това обаче задължително провери Защитните си способности.

Ако нямаш Отразяваща магия (Reflect Magic), обиколи подземието и се бий с чудовища, за да придобиеш опита, който ти е необходим за нейното използване. Отразяващата магия няма да ти е нужна за битката с дракона, но без нея няма да можеш да преминеш в следващия участък.

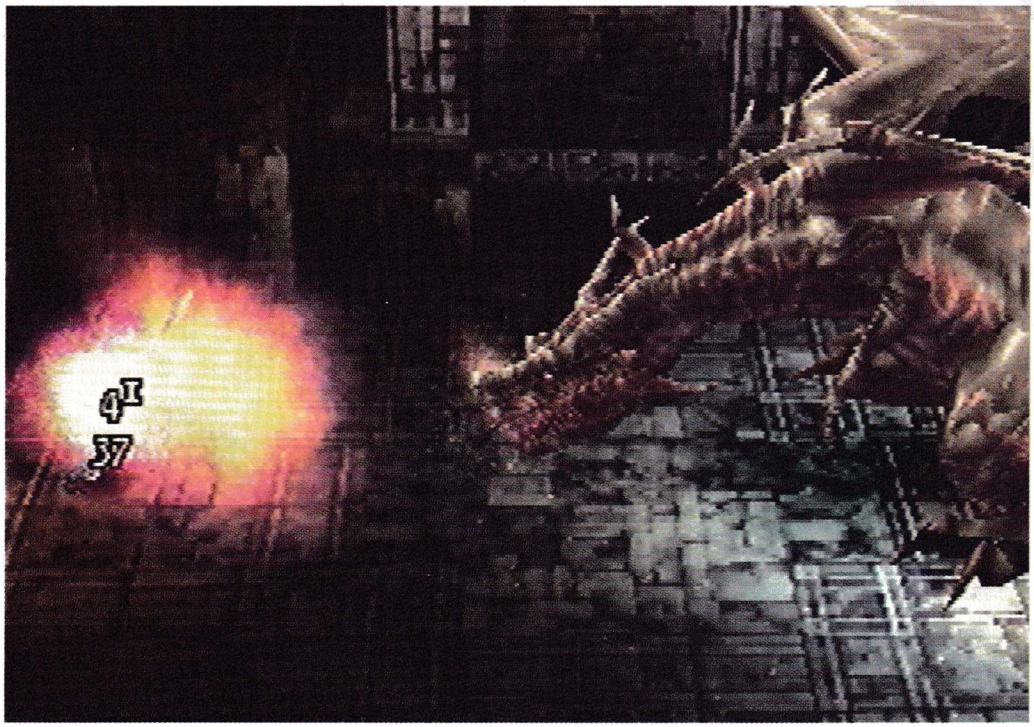
Ако си приготвил копието с поставен на него камък Драгонит, двубоят с дракона няма да бъде труден. За да отслабиш дракона, използвай Гримоар Амелиорър, а за да увеличиш силата на оръжията си, вкарай в действие заклинанието Protasia. Сега трябва да накараш звяра да те нападне. Стой близо до главата му, удряй го винаги когато е възможно и при всеки удобен случай прилагай Верижни комбинации (Chain Combos).

Когато той те удря с глава или опашка, използвай Отразяване на пораженията, а когато те запалва с огнения си дъх, използвай защитната способност за огнеустойчивост (Fireproof). След като победиш дракона, ще вземеш няколко ценни неща. После излез през другите двойни врати, изкачи се по стълбището и влез в Западната част на градския център (West Town Center).

ГРАДСКИЯ ЦЕНТЪР

Следващият участък е съвсем малък, поне такъв ще ти се види първия път (по-късно в играта ще се върнеш отново на същото място). По време на краткия си престой тук ще преминеш през един много труден двубой. На първо време използвай сейв-точката в самото начало. Вратата от лявата ти страна е заключена, така че премини през изхода, който е най-близко до сейв-точката.

След дълга анимирана сцена ще се изправиш пред най-трудния противник, който ще срещнеш в цялата игра. Тук ще трябва да се биеш с Брат Дуан и двамата рицари, които го придружават. Рицарите ще паднат бързо, ако насочваш атаките си към краката им. Подходящо е да използваш също така оръжие с високо Привличане към хуманоиди (Human Affinity), както и скъпоценния камък Хиралис. Най-добрата тактика е да стоиш в началото на възвишението и да чакаш рицарите да се приближат към теб. Това ще ти позволи да се биеш с двамата едновременно, като в същото време си недосегаем за мощните магии на Брат Дуан. Опитай се също така да притиснеш двамата рицари в ъгъла, където те няма да могат да се измъкнат от постоянните ти атаки.



След като си приключил с двамата рицари, ще трябва да се заемеш с Брат Дуан, който е значително по-сериозен противник. Преди да е започнал боят, провери дали твоите

HP и MP са пълни догоре, защото Брат Дуан владее заклинанието Explosion, което причинява 40 точки поражения всеки път, когато бъде използвано.

Ключът към преодоляването му е следният: винаги когато той изпраща могъщите си заклинания, да му отвръщаш с Отразяваща магия и Защитна способност. Може и да се опиташ да го атакуваш, но твоята обикновена атака няма да му нанесе особено големи поражения.

Всеки път, когато те връхлети заклинанието Explosion, отвръщай със способността Отразяваща магия, след което моментално използвай или лекуващото заклинание, или някоя от възстановяващите здравето единици, защото в противен случай може неочаквано да кажеш сбогом на живота. Продължавай да повтаряш същата операция, докато противникът ти е все още жив. И въпреки всичките си усилия няма да успееш толкова бързо да се отървеш от проклетия Брат Дуан. По-късно в играта той ще се появи отново, но вече няма да е труден за преодоляване, а самият ти ще имаш много по-добри оръжия и заклинания.

След победата си над Брат Дуан ще получиш Пурпурния ключ. С него ще можеш да отвориш вратата в началото на нивото, която по-рано беше недостъпна. От нея се влиза в участъка Западни градски стени (City Walls West), който пък води до района на изоставените мини (Abandoned Mines). Пурпурният ключ отваря само тази врата, но сега вече се задвижва верига от събития, които ще те накарат да търсиш още ключове, даващи ти достъп до нови нива.

ИЗОСТАВЕНИ МИНИ B1

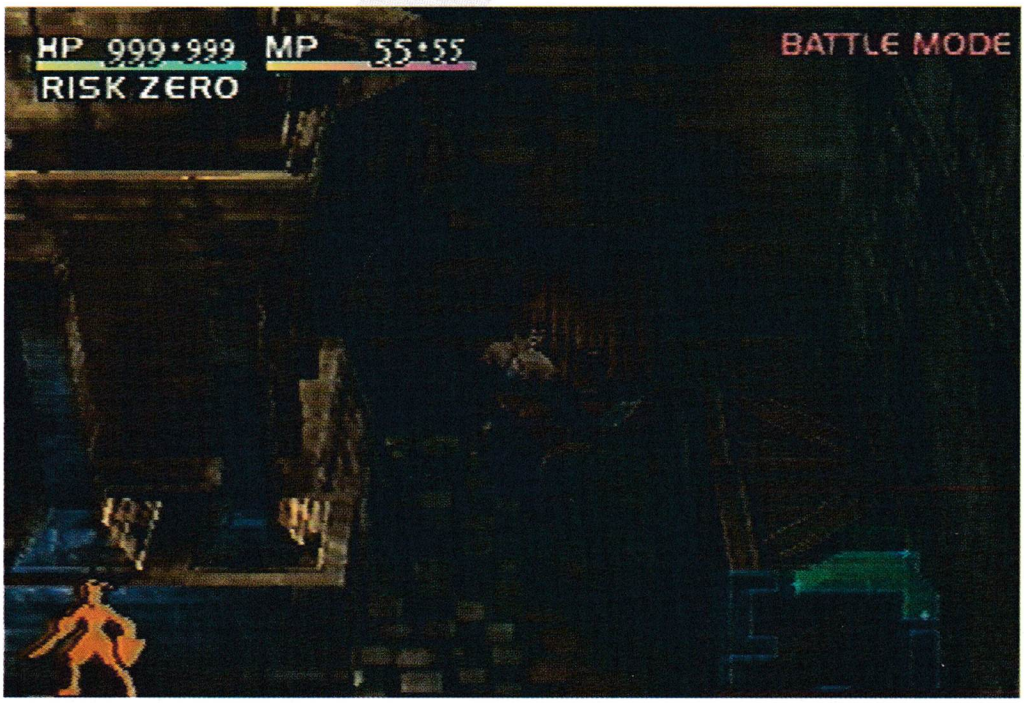
След като преминеш през вратата, която по-рано беше заключена, завий наляво и влез в стаята пред теб. Вътре ще се изправиш срещу двама рицари зомбита, които трябва да ликвидираш, преди да влезеш в следващата стая. През това помещение само преминаваш, за да стигнеш в следващото до първата група противници. Тези създания представляват прилепи вампири, които се убиват по-трудно от прилепите, с които си свикнал да се биеш досега.

С ранно прицелване убий още отдалеч тримата кръвопийци, след което излез от стаята – и навлизаш в района на Изоставените мини.

Използвай точката за сейв. После, преди да навлезеш по-дълбоко в нивото, проучи района отляво и отдясно. Зад вратата отляво има два таласъма, един мим и един сандък. Сандъкът е заключен и за да се добереш до съдържанието му, трябва да намериш Гримоар Чеф, с който научаваш заклинанието Unlock. То ще ти бъде много полезно, защото като напреднеш в играта, често ще се натъкваш на заключени сандъци и кутии.

Върни се в стаята, където е мястото за сейв, и влез в помещението от лявата ти страна. Тук ще се сблъскаш с още няколко таласъма и една дяволска хрътка. Посечи неприятелите и минавайки покрай труповете им, влез в следващата стая. Тук ще трябва да се биеш с още два таласъма и един прилеп вампир. Извади меча си и ги покоси, но не забравяй да се заемеш първо с неприятния прилеп.

След като си свършил работата си тук, премини в следващия участък, където те очакват още три прилепа вампири и три нови врати.

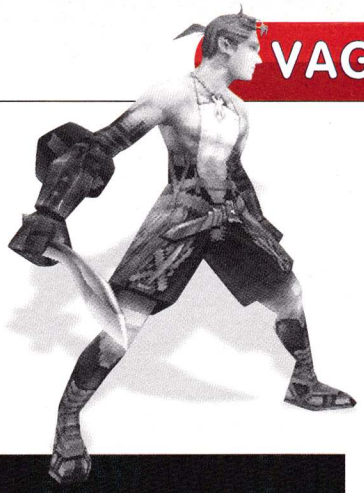


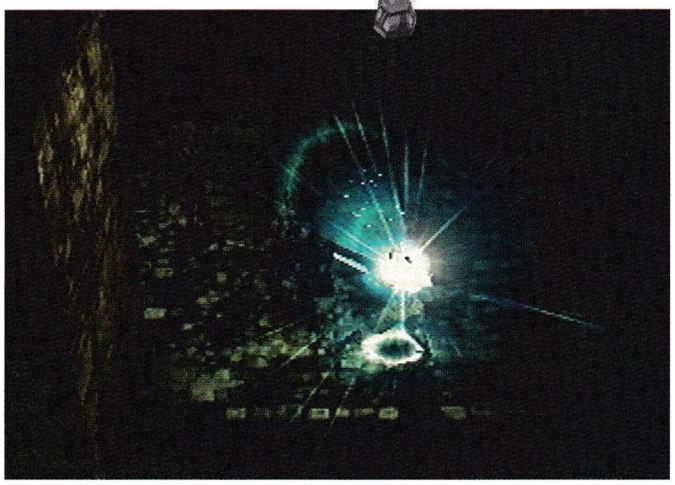
Двете врати в дъното са заключени и засега не могат да бъдат отворени, но през третата врата можеш да минеш спокойно. Тя ще те отведе до стая, в която има сандък и един таласъм, който апропо е шефът на таласъмите. Преди влизането си в тази стая бъди внимателен, защото точно пред вратата ѝ има един капан. Капан е заложен и пред сандъка. Ако се хванеш в него, веднага използвай заклинанието Antidote, което вече трябва да си овладял. В сандъка има Кутийка за пръстен (Ring Sleeve), Шапчица (Chain Coif), Нимфен яспис и Сиджил-папрат.

Върни се в стаята, където е мястото за сейв, направи необходимото, за да бъде здравето ти перфектно, и запази играта си. Сега вече можеш да минеш през вратата от дясната ти страна. В тази стая ще се биеш с още няколко таласъма и още един прилеп вампир. В следващата стая те очаква труден двобой със страховит дракон. За разлика от битката с предишния дракон този двубой ще бъде сериозно предизвикателство.

Ако си на известно разстояние от дракона, той най-вероятно ще те убие лесно, изпепелявайки те с огнения си дъх. Ако пък се призближиш прекалено много и застанеш в обсега на неговата опашка, ще му нанасяш поражения за твърде кратък период от време. Вземи някое оръжие, на което можеш да поставиш камъка Драгонит, и стоейки през цялото време възможно най-близо до него, атакувай опашката му с Верижни комбинации (Chain Combos).

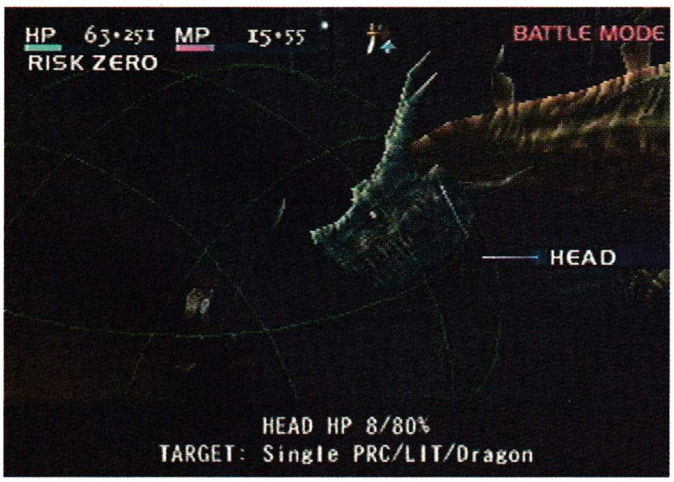
Опитай се да приложиш най-добрата тактика за борба с подобни създания. Застани под шията и главата на змея и всеки път, когато той те удари, използвай умението Отразяване на поражението. След продължителна битка чудовището ще бъде повалено и ти ще можеш да възобновиш похода си във вътрешността на подземието. Като награда ще получиш Сиджил-зюмбюл (той отключва вратата, която води към стаята с три прилепа вампири), Лековит тоник и Гримоар Игнайфюдж, който те научава на заклинанието Pyro Guard.





Върни се в стаята, където порано си убил трите прилепа вампири, и премини през вратата, която по-рано беше заключена. Щом вече имаш Сиджил-зюмбюл, можеш да влезеш оттам и да продължиш нататък. Като пристъпиш през следващата врата обаче, на екрана ще се появи включен хронометър. Трябва просто да притичаш през двете зали и да достигнеш до мястото за сейв, преди времето ти да е изтекло. До края на играта ще минеш през още доста етапи, които трябва да бъдат взети за определено време.

Никой от тях обаче няма да бъде толкова лесен, колкото този. Като стигнеш дотук, влез в стаята от дясната ти страна. В нея те очакват два таласъма и един мим. Сразі ги с оръжието си за убиване на чудовища, след това иди при сандъка и изречи заклинанието Unlock. Оттук ще вземеш няколко изключително полезни неща.



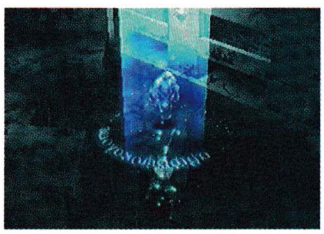
Излез през вратата, която е на юг от точката за сейв. В помещението, където ще влезеш, те очаква Файър Елементъл. Използвай оръжията, които са подходящи за подобни създания. На първо място това са Привличането към вода (Water Affinity) и защитата от огън. Добра работа ще ти свършат и Верижните атаки, а Магьосническата мантия ще осигури добра защита на гърдите ти.

Колкото до оръжията, работа ще ти свършат както Магнолия Фрау, така и Стар Кис, защото и двете са подходящи за бой с невидими противници. Може би обаче по-добре ще бъде да предпочетеш Стар Кис, защото Файър Елементъл може да бъде убит най-лесно чрез пронизване. Добра идея е да използваш също така оръжие за невидими и до края на играта да си служиш с него възможно най-често, защото колкото повече противници сразяваш с него, толкова по-мощно става то. Другото, което трябва да направиш, е да прикрепиш към избраното си оръжие някакви скъпоценни камъни или други аксесоари с Привличане към вода или Привличане към огън (Fire Affinity). Можеш да използваш например Salamander Ring.

Няма да имаш сериозни проблеми, ако се защитаваш със заклинанието Frost Fusion, атакуваш със Стар Кис и използваш верижни комбинации (Chain Combos). Fire Balls, любимото заклинание на Файър Елементъл, ще ти нанесе поражения от само 30 точки, които се лекуват съвсем лесно. Както и при другите босове, след неговата смърт ще вземеш няколко много ценни неща.

Мини пред вратата зад него и ще стигнеш до пъзел, при който ще трябва да подреждаш кутии. До издатината постави две кутии една върху друга. Качи се върху горната и скочи на движещата се платформа. Със заклинанието Freeze, което си усвоил по-рано, можеш да превърнеш движещия се облак в парче лед. Стигайки до другата страна, унищожи всичките кутии освен една, която избутай до издатината. Изкачвайки се по нея, можеш да преминеш в следващия участък.

Тук в началото има няколко стаи, които не представляват особена трудност. Битката със следващия бос – огър, който е великан людоед, обаче е голямо предизвикателство. Освен незаменимото заклинание Degenerate, единственото нещо, на което можеш да разчиташ в борбата си с него, са обикновените физически атаки. Въпреки че и ударите в тялото на великана нанасят поражения, най-препоръчително е да атакуваш главата му. Поддържай здравето си или с магия, или с някое от лекуващите средства, а на всеки удар на противника отговаряй с Отразяване на поражения. Най-вероятно битката ще се проточи дълго, така че от време на време редувай яростните си атаки с по-нестандартната Брейк Арт.



След излизането си от последния тунел, отново ще бъдеш в западната част на градския център, която ще те отведе до западните подземия на града (Undercity West). Преди обаче да преминеш към следващото ниво, ще се спречкаш с няколко рицари, които по всичко личи се шлят безцелно, търсейки единствено проблеми.

ПОДЗЕМИЯ НА ГРАДА – ЗАПАД

Запази играта си при сейв-точката, след което се върни на мястото, където се разигра битката при последното ти посещение там. Ако имаш желание да складираш някои неща и да запазиш играта си, трябва да прекосиш реката с плаващия сал и да отидеш при работилницата. Когато си готов с това, се върни при сейв-точката в началото на нивото и премини през изхода зад нея. После трябва да се покатериш по издатината от лявата ти страна. Щом стигнеш горе, ще се включи анимирана сцена и чак след нея ще можеш да стигнеш до западните подземия.

След края на анимираната сцена се върни малко назад и точно срещу издатината ще видиш малка купчина пръст. С нейна помощ ще стигнеш до вратата, която води до Градските подземия-запад. След първия участък на това ниво ще стигнеш до Т-образна стая, където има две зомбита. Влизайки през централната врата, ще се изправиш пред гигантски рак, който е поредният бос. Ако използваш правилна тактика, няма да ти е трудно да преодолееш това огромно същество.

Подготви се да използваш Способността за отравяне (Poison Ability) и се опитай да поразиш с нея поне една от щипките на рака. След това започни да кълцаш останалите с някое от оръжията, подходящи за чудовища. В отговор на неговите атаки с Приливно нападение (Aqua Rush) и Водни мехури (Aqua Bubbles) използвай защитната способност Аква Опека (Aqua Ward) и ще успееш да избегнеш големите поражения. Ако използваш копие или ръждив пирон, ще можеш отдалеч да нанасяш пробождащи удари около устата му. Както обикновено, убиването на боса ще ти донесе много награди. Този път ще вземеш Кралски еликсир и Гримоар Ефир, с който научаваш заклинанието Light Fusion. След като си приключил с боса, продължавай да напредваш през останалата част от подземието. Пътят ти ще бъде почти напълно чист, като само от време на време ще срещаш случайни противници.

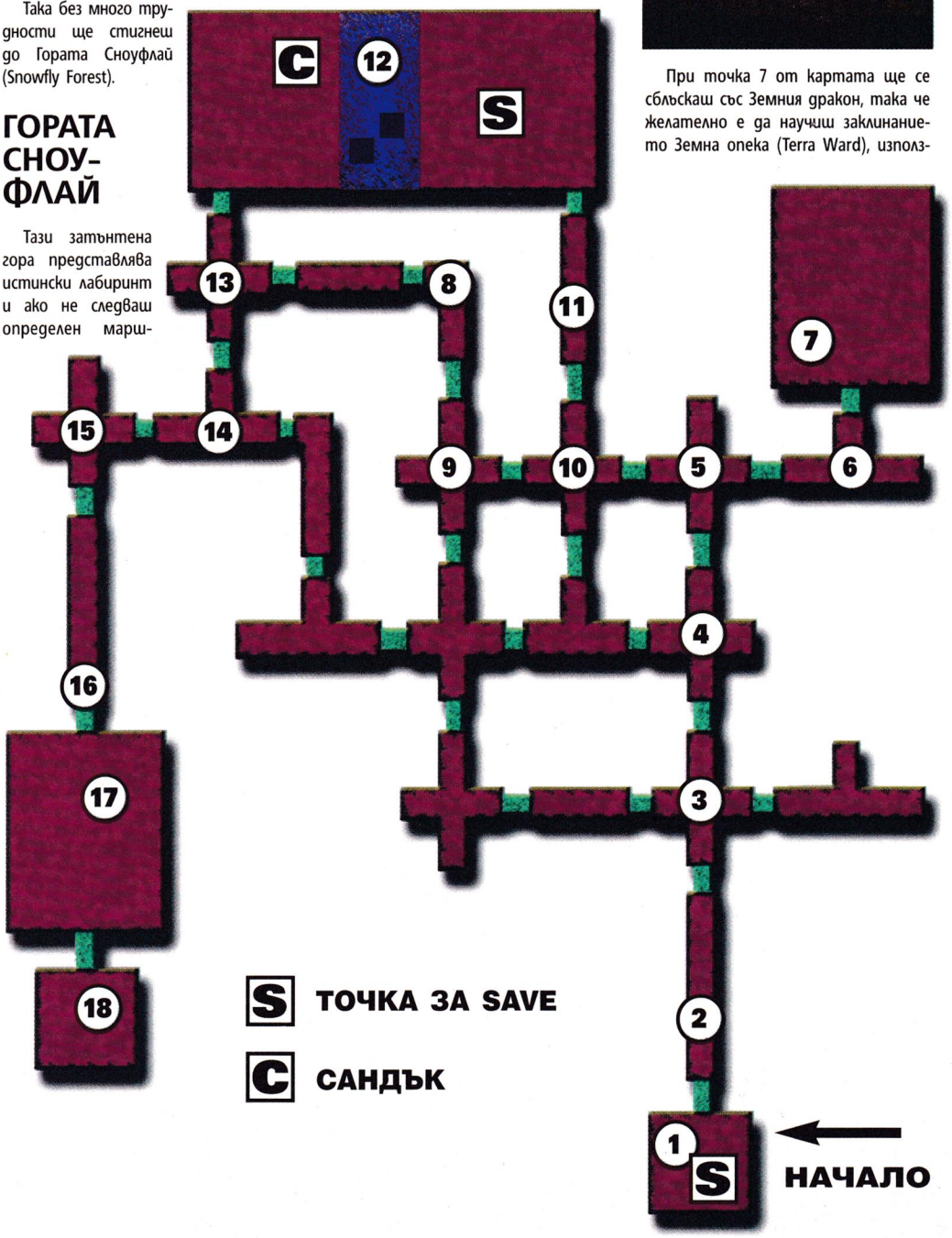
Така без много трудности ще стигнеш до Гората Сноуфлай (Snowfly Forest).

ГОРАТА СНОУ-ФЛАЙ

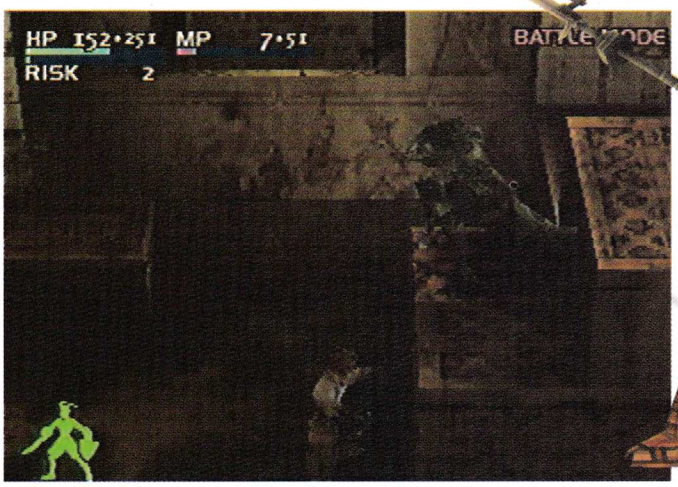
Тази затънтена гора представлява истински лабиринт и ако не следваш определен маршрут, лесно ще се загубиш и после ще трябва да започваш отначало. За да стигнеш до първата си цел в това ниво, притичай през началната права, след това продължи да се движиш направо, през двата участъка с форма на кръст. Когато стигнеш до третото място с пресичащи се пътеки, завий надясно и ще стигнеш до Т-образна стая. Щом се добереш дотук, поеми по средната пътека и ще се озовеш на мястото за първия си двубой.

Сверявай непрекъснато движението си с картата и в никакъв случай не се отклонявай – може да се окаже, че правиш непрекъснато нови и нови кръгове, блуждаейки така в продължение на часове. Задължително трябва да се движиш само по номерираните на картата пътеки. Поемането по грешен маршрут ще те отведе до друга част от гората, където само ще се въртиш на едно място, като в крайна сметка след загуба на известно време пак ще се върнеш на правилната пътека. Например правенето на грешен ляв завой, гледано по картата, ще те запрати в нейната дясна част. В такъв случай най-добре се опитай да стигнеш до началото на гората и да започнеш отначало.

При точка 7 от картата ще се сблъскаш със Земния дракон, така че желателно е да научиш заклинанието Земна опека (Terra Ward), използ-



вайки Гримоара, който си взел порано от гигантския рак. По този начин ще увеличиш Земната си приспособимост. Щом битката започне, трябва непрекъснато да бягаш и да скачаш, защото ако се озовеш под главата и шията му, ще бъдеш директно отровен. Върху любимото си антидраконово оръжие сложи скъпоценния камък Драгонит. С него трябва да се биеш с единични промушвания в областта на шията и главата. Непрекъснато поддържай здравето си, а всеки път, когато се опита да те заръфа или да те удари с опашката си, използвай уменето Отразяване на пораженията. Битката може да продължи дълго време, защото Верижните атаки не са особено ефикасни срещу Земния дракон, а освен това при всеки твой удар ще взимаш от здравето му само по 30 или по 50 точки. Това е най-добрата тактика за борба с дракините, които до края на играта ще срещаш доста често, така че най-добре още отсега да свикваш с нея. Победата над дракона ще ти донесе Бронзов ключ и Гримоар Пеъбрайз.



След като си унищожил Дракона, мини през другия изход на този участък и ще достигнеш точка 8 от картата. Втората ти възможност е да се върнеш по пътя, откъдето си дошъл, да запазиш играта си при точка 1 и да се върнеш в лабиринта. Върви по пътеката, по която си минал по-рано, като продължаваш да се придържаш към маршрута, обозначен на картата. Така ще се изправиш лице в лице с още един Файър Елементъл (точка 11), но ако използваш същата тактика, както при предишния подобен бос, ще се справиш лесно с него. След като си го отстранил, продължи към следващия участък (точка 12), където ще стигнеш до една река. Тук също има сейв-точка, сандък и контейнер, но преди да ги използваш, ще трябва да се оправиш с двамата рицари зомбита, които патрулират в района. Сандъкът, до който ще стигнеш, като скачаш по камъните в реката, съдържа изобилие от ценни неща, а най-забележителното от тях е Гримоар Аджилит.

Оттук се придвижи към точка 13 от картата и поеми към лявата част на гората. Така ще достигнеш до финалната битка в това ниво. Тя е с Брат Грисъм и демона Дарк Крусейдър. Не се страхувай, защото в тази битка можеш да разчиташ на помощта на Сидни. За разлика от първия път сега ще сразиш Грисъм малко по-лесно. Първо трябва да вземеш мерки срещу мощните му магии, изричайки заклинанието Aero Guard. След това вече можеш да се приближиш до него и да посичаш краката му с единични удари. Не разчитай на Верижни комбинации, защото повечето от ударите няма да попадат в целта.

Докато Брат Грисъм е все още жив, фокусирай вниманието си върху него. След това. атакувай Дарк Крусейдър със заклинанието Degenerate, остави оръжията си и просто наблюдавай как Сидни се бие с него. Трябва да внимаваш само заклинанието да бъде активно през цялото време, а останалото можеш да оставиш в ръцете на Сидни. След анимираната сцена се изкачи на канарата и ще намериш сандък, който съдържа Железен меч, Кръгъл щит и няколко други по-маловажни неща. Излез от този участък и ще намериш една сейв-точка. Сега трябва да влезеш в южната част на градските стени (City Walls South). Оттук пътят ти минава през стаята отдясно, която води до участъка Айрън Мейдън B1 (Iron Maiden B1). За да вземеш Сиджил-мандрагора, ще трябва да се биеш с един призрак. Сиджил-мандрагора ще ти е необходим по-късно за влизане в района на Изоставените мини.

С този противник ще се справиш сравнително лесно. Просто използвай същата тактика, с която и преди си успявал да убиваш духове. След като си взел Сиджил-мандрагора, се върни при входа на участъка Айрън Мейдън. Завий надясно и тръгни направо. След като си преминал през пет стаи, пълни с хора гущери, ще стигнеш до Централната кула (The Keep). Имай предвид обаче, че в някои от стаите с гущери ще трябва да се съобразяваш с времето. Основното правило в този случай е: ако хронометърът не се включи, не пилей излишни сили, а минавай направо, без да обръщаш внимание на нищо друго.

ЦЕНТРАЛНАТА КУЛА

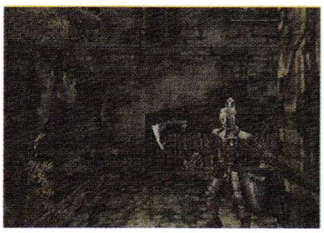
Първото препятствие е кратка битка с един рискбрейкър. След влизането си в Централната кула ще трябва да минеш през още пет стаи, четири от които са заключени, всяка с различен сиджил. За нещастие ти нямаш нито един от нужните сиджили, така че поне засега ще трябва да ги пропуснеш.

След като излезеш от дългото помещение, ще се озовеш в Т-образен участък. Точно пред теб има врата, която води до една работилница. Влез вътре и прецени кои неща трябва да бъдат складирани, след което запомни играта си. Върни се навън и завий надясно. Сега ще се изправиш пред един рискбрейкър. Ако използваш най-доброто си оръжие за борба с хуманоиди и ако, разбира се, на него е поставен скъпоценният камък Хеаралис, не би трябвало да имаш проблеми. Трябва просто да използваш средствата за поддържане на здравето и освен това да стоиш близо до него.

Ако пък успееш да го притиснеш в ъгъла, задачата ти ще бъде още по-лесна. За съжаление обаче няма да получиш никакви бонуси за победата си над него. След битката запомни играта и мини през вратата пред сейв-точката. Оттук пътят към Изоставени мини B2 (Abandoned Mines B2) минава през южната част на градския център (Town Center South).

ИЗОСТАВЕНИ МИНИ B2

Това ниво представлява лабиринт, който трябва да бъде преминат за две минути. За щастие ако вървиш по определен маршрут, лесно ще успееш да се вместиш във времето. Друг е въпросът, ако искаш да минеш втори път, за да вземеш всичко възможно.



В първата стая след стълбите трябва да премахнеш два великана людоеди, преди да си преминал към следващия участък, където има един малък бос.

ЗАКЛИНАНИЯТА

Магическите заклинания (spells) са една от най-важните в стратегическо отношение елементи от играта. За да ги използваш, първо трябва да откриеш Гримоарите, разхвърляни из опустелия град Леа Монде. С тяхна помощ ще усвоиш конкретните заклинания още с първото им използване. Стойността на всяко заклинание се измерва в точки, т.нар. MP (magic points) рейтинг. Ето ти подробен списък с всички заклинания от играта, какъв Гримоар изискват и съответния MP рейтинг.

ШАМАНСКИ ЗАКЛИНАНИЯ

Едни от първите заклинания, с които ще се запознаеш в играта, са шаманските. Те са правят основно с лечебна цел.

Заклинание: Antidote
Описание: Лекува отравяне
Гримоар: Антидот
MP: 3

Заклинание: Restoration
Описание: Лекува парализа
Гримоар: Молесе
MP: 3

Заклинание: Heal
Описание: Възстановява загубени точки при удар
Гримоар: Гуерир
MP: 5

Заклинание: Clearance
Описание: Възстановява здравето
Гримоар: Пурифир
MP: 15

Заклинание: Blessing
Описание: Премахва проклятие
Гримоар: Бенир
MP: 17

Заклинание: Surging Blam
Описание: Бързо възстановява точките, които си загубил, след като си бил ударен
Гримоар: Вий
MP: 20

ОМАГЬОСВАЩИ ЗАКЛИНАНИЯ

Омагьосващите заклинания увеличават силата ти срещу специфични елементи.

Заклинание: Terra Guard
Описание: За определено време увеличава Привличането към земя на избраното оръжие
Гримоар: Рампарт
MP: 9

Заклинание: Aero Guard
Описание: За определено време увеличава Привличането към въздух на избраното оръжие
Гримоар: Пеъбрайз
MP: 9

Заклинание: Pyro Guard
Описание: За определено време увеличава Привличането към огън на избраното оръжие
Гримоар: Игнайфюдж
MP: 9

Заклинание: Aqua Guard
Описание: За определено време увеличава Привличането към вода на избраното оръжие
Гримоар: Барер
MP: 9

Заклинание: Frost Fusion
Описание: За определено време увеличава Привличането към вода на избраното оръжие
Гримоар: Ъндайн
MP: 10

Заклинание: Light Fusion
Описание: За определено време увеличава Привличането към въздух на избраното оръжие
Гримоар: Силф
MP: 10

Заклинание: Soil Fusion
Описание: За определено овреме увеличава Привличането към земя на избраното оръжие
Гримоар: Гном
MP:10

Заклинание: Spark Fusion
Описание: За определено овреме увеличава Привличането към огън на избраното оръжие
Гримоар: Саламандър
MP: 10

ВЪЛШЕБНИЧЕСКИ ЗАКЛИНАНИЯ

С тях се нанасят поражения на противниците. Ако искаш да отнемеш точки от здравето на някой противник, вълшебническите заклинания са най-доброто.

Заклинание: Drain Mind
Описание: Взима MP от обекта, към който е насочено
Гримоар: Деманс
MP: 2

Заклинание: Drain Heart
Описание: Взима MP от обекта, към който е насочено
Гримоар: Егоут
MP: 12

Заклинание: Exorcism
Описание: Прогонва духове на немъртви
Гримоар: Екзорсър
MP: 22

Заклинание: Banish
Описание: Причинява незабавна смърт
Гримоар: Баниш
MP: 25

Заклинание: Fireball
Описание: Опърля неприятелите
Гримоар: Инсендий
MP: 25

Заклинание: Aqua Blast
Описание: Удря противника с въздушна струя
Гримоар: Глейс
MP: 25

Заклинание: Spirit Surge
Описание: Атакува неприятеля със светлина
Гримоар: Люкс
MP: 28

Заклинание: Dark Chant
Описание: Предизвиква болка в тялото на противника
Гримоар: Патир
MP: 28

Заклинание: Explosion
Описание: Изключително опустошаващ поток енергия
Гримоар: Демолир
MP: 36

Заклинание: Flame Sphere
Описание: Обвива в пламък набелязаната жертва
Гримоар: Флейм
MP: 36

Заклинание: Thunderburst
Описание: Мълния
Гримоар: Фоудър
MP: 36

Заклинание: Avalance
Описание: Ъпгрейд на заклинанието Aqua Blast
Гримоар: Аваланш
MP: 36

Заклинание: Gaea Strike
Описание: Промяна на гравитацията
Гримоар: Геа
MP: 36

Заклинание: Meteor
Описание: Върху противника ти се изсипва метеоритен дъжд
Гримоар: Метеор
MP: 38

Заклинание: Radial Surge
Описание: Светлинна атака
Гримоар: Рейдиъс
MP: 38

ВЪЛШЕБНИЧЕСКИ ЗАКЛИНАНИЯ

Вълшебническите заклинания имат различен ефект според обстоятелствата. С тях например можеш да повишаваш стойността на здравето си или пък да намаляваш стойността на здравето на твоя противник.

Заклинание: Unlock
Описание: Отваря сандъци, затворени по магически начин
Гримоар: Клеф
MP: 3

Заклинание: Fixate
Описание: Със замразяване превръща облаците в камък
Гримоар: Халт
MP: 3

Заклинание: Analysis
Описание: Дава ти възможност да видиш състоянието на противника си
Гримоар: Анълайз
MP: 5

Заклинание: Eureka
Описание: Показва къде са клопките
Гримоар: Визибъл
MP: 6

Заклинание: Stun Cloud
Описание: Парализира противниците
Гримоар: Паралайз
MP: 7

Заклинание: Degerate
Описание: Намалява силата на набелязания противник за определен период от време
Гримоар: Дебил
MP: 7

Заклинание: Psychodrain
Описание: Намалява интелигентността на набелязания противник за определен период от време
Гримоар: Науджукс
MP: 7

Заклинание: Lead Bones
Описание: Намалява подвижността на набелязания противник за определен период от време
Гримоар: Тардиф
MP: 7

Заклинание: Silence
Описание: За определен период от време противникът ти не може да използва магиите си
Гримоар: Мюет
MP: 7

Заклинание: Tarnish
Описание: Намалява ефективността на екипировката на противника ти за определен период от време
Гримоар: Детериорър
MP: 7

Заклинание: Dispel
Описание: Развали магията, с която си бил атакуван
Гримоар: Дизипер
MP: 10

Заклинание: Poison Mist
Описание: Трови противника
Гримоар: Венин
MP: 11

Заклинание: Invigorate
Описание: За известно време увеличава подвижността на набелязания обект
Гримоар: Аджилит
MP: 12

Заклинание: Enlighten
Описание: Увеличава интелигентността на избрания обект за определено време
Гримоар: Иклайрър
MP: 12

Заклинание: Herakles
Описание: Увеличава силата на обекта за определено време
Гримоар: Интензит
MP: 12

Заклинание: Prostasia
Описание: Увеличава ефективността на екипировката на обекта за определено време
Гримоар: Ъмелиорър
MP: 15

Заклинание: Curse
Описание: Проклятие
Гримоар: Флю
MP:17

Заклинание: Magic Ward
Описание: Защитава обекта от следващото заклинание, с което той ще бъде атакуван
Гримоар: Анулър
MP: 21

Еър Елементъл е най-лесно уязвим с Привличането към земя, така че изречи заклинанието Soil Fusion и използвай оръжие, подходящо за борба с призраци. Добра работа ще ти свършат Soul Kiss и Magnolia Frau. Опитвай се също така да бъдеш възможно по-близо до него, защото така той няма да може да използва много от най-мощните си заклинания. След като си го убил, ще преминеш в следващата стая, където ще можеш да запомниш играта си, преди влезеш в лабиринта.

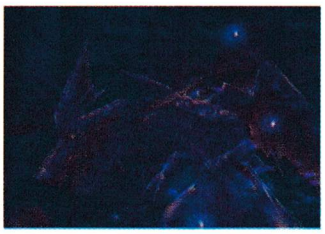
Като награда за убиването на боса ще получиш няколко ценни неща. Най-много ще те зарадва Гримоар Фаундър, с който усвояваш заклинанието Thunderburst. Ще се сдобиеш освен това и с една Свръхестествена луковица (Mana Bulb). При следващото упътване приемаме предварително, че тръгваш от началния участък на лабиринта и имаш камера зад гърба си. За да стигнеш до първия сандък, прави следните завои: на изток, на север, на север, на запад, на север и накрая на изток. Трябва да стигнеш до района наречен: Гробницата на Аколит (Acolyte's Burial Vault).

За да се добереш до следващия сандък, излез от стаята и тръгни на юг. Стигайки до Т-образната стая, трябва да завиеш надясно и ще влезеш в стая, където освен сандъка има и голямо изобилие от клопки. В сандъка има един боздуган, носещ смешното име Кучешки нос. Освен това вътре ще намериш и един арбалет, Гномска гривна, още един брой от Кралския еликсир и допълнителни луковици Вера. От тази стая не трябва да се отклоняваш наляво, а да вървиш само направо и ще стигнеш до помещението, което ще те отведе до боса Ърт Елементъл. Ако не ти достига време, можеш да се върнеш назад и да дойдеш пак след малко. Сега няма да ти се налага да се занимаваш със сандъка и можеш да посветиш цялото си внимание на боса.

Ърт Елементал е противоположност на Еър Елементъл. Той обаче си остава призрак, така че можеш да използваш същите оръжия, с които си убил неговата обратна същност. За двубоя си с Ърт Елементал обаче трябва да приложиш заклинанието Luft Fusion, което ще повиши твоето Привличане към въздух. За неутрализиране на част от неговите атаки използвай защитната способност Земна опека (Terra Ward) и умението Намаляване на пораженията (Reflect Damage). След като си отстранил Ърт Елементал, ще можеш да излезеш от лабиринта и да влезеш в стая с място за сейв. С преминаването на този бос ще получиш също така Гримоар Геа, с който усвояваш силата на заклинанието Gaea Strike.

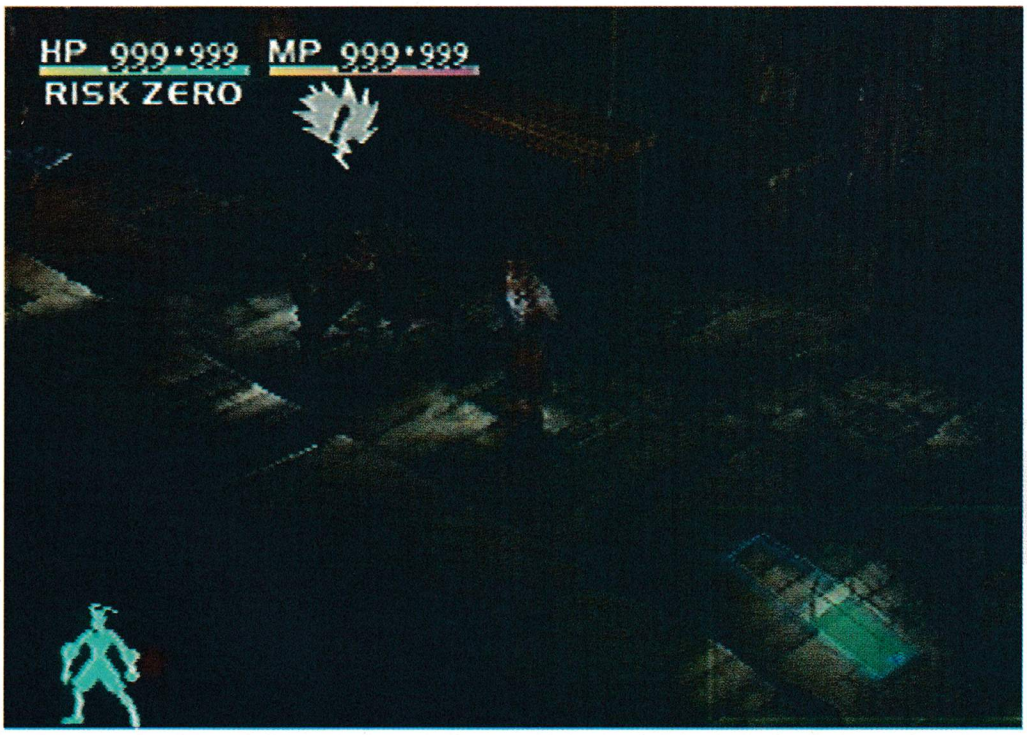
Унищожи всички противници в стаята, където се намира мястото за сейв (обозначена на Картата като Леговището на бандитите), и след това използвай някое подходящо за тази цел оръжие, за да унищожиш кутията при нишата. После иди на мястото на кутията и запомни играта си. Преди да минеш през вратата, която е непосредствено до сейв-точката, и да се изправиш пред поредния дракон, остани на място минута-две, за да може твоето MP да достигне максималната си стойност и за да се възстанови напълно здравето ти.

Небесният дракон е малко потруден противник от последния огнедишащ звяр, пред който си се изправял. Опашката му е страшно оръжие, а огненият му дъх е не помалко унищожителен, отколкото на предишните дракони. Както и преди, трябва да застанеш под шията и главата му и да започнеш да го ръгаш с оръжие, на което е поставен камъкът Драгонит.



На всяка негова атака отвръщай с способностите си Намаляване на пораженията и Увеличаване на защитата (Impact Guard). Непрекъснато следи за нивото на здравето си, защото иначе няма да успееш да преживееш тази дълга битка. Наградите за спечелване на победа над дракона и този път си струват: Сиджил-чаена роза, Гримоар Деманс и още един Кралски еликсир.

След смъртта на дракона ще трябва да преминеш малък участък от Западните градски подземия (Undercity West Area), да победиш Дулахан, отново да минеш през Градския център (Town Center) и накрая да достигнеш до нивото Източна част на градските подземия (Undercity East).

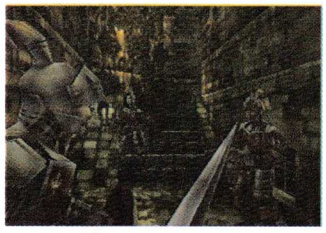


ИЗТОЧНА ЧАСТ НА ГРАДСКИТЕ ПОДЗЕМИЯ

Като последното подземие, и това тук бъка от рицари зомбита, както и от всевъзможни други неприятни противници. До този момент обаче трябва вече да си готов да преминеш всякакви препятствия, така че никоя битка да не е непреодолимо предизвикателство за теб. Лич (Господарят на зомбитата) е единственият по-труден бос на това ниво, но като имаш под ръка оръжието Soul Kiss, той лесно и бързо ще падне мъртъв.

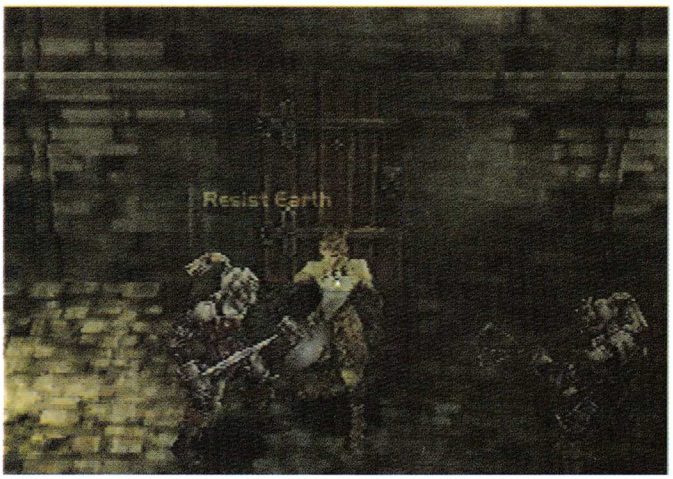
За да победиш Господаря на зомбитата, трябва първо да се справиш с двамата противници, които те чакат в първата стая, а после да убиеш малко по-коравия звяр в следващото помещение. Почти всички противници в това ниво са зомбита, така че не се разделяй с оръжието Soul Kiss. Тъй като не можеш да поставяш скъпоценни камъни на камата, за да си подготвен за всички зомбита, които ще срещнеш, комбинирай един кръгъл щит със скъпоценните камъни Локус и Демония.

Скоро след тези по-маловажни битки ще се изправиш за първи път пред Господаря на зомбитата. Понякога негодници като него причиняват големи главоболия, защото притежават способността да правят мощни магии от второ ниво. Тази малка подробност прави абсолютно необходимо използването на Магическата опека (Magic Ward).



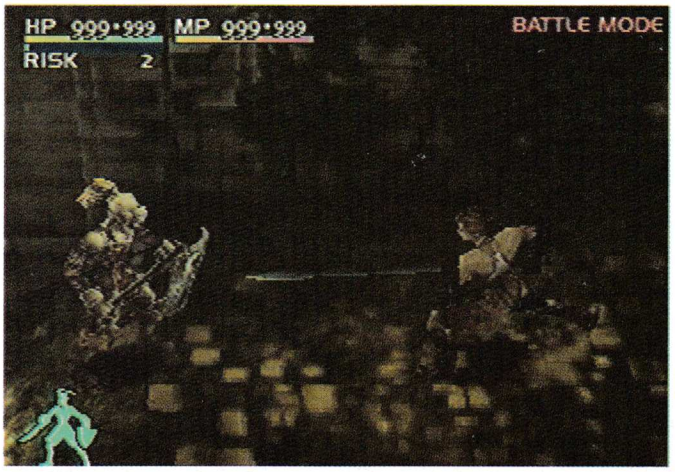
След като си активирал това заклинание, вземи любимото си оръжие срещу зомбита и мушкай Лич в ръцете, докато не умре. След убиването на първия Господар на зомбита получаваш следните неща: Призоваващ жезъл, Веригата на Агалис, Сиджил Олелиа, Свръхестествен тоник и Магьоснически еликсир.

Потърси на картата мястото обозначено с „Weapons not Allowed" (Забранено влизането с оръжия). След като победиш неприятелите тук, ще стигнеш до сандъка, където е така необходимият ти ключ. Освен Iron Key (Железен ключ) тук ще намериш още: Mojito Sword (Меч Моджито), Titan's Ring (Пръстен на титан) и Гримоар Нуаж, с който научаваш Psycho Drain – заклинанието, от което досега толкова си патил. Продължи още малко да се движиш из подземието и ще се изправиш пред първия наистина труден бос. Найтсталкер прилича на Дулахан, с който вече си се сблъсквал, но го превъзхожда значително по сила, подвижност, скорост и издръжливост. При двубоя си с този неприятен противник е най-добре да заложиш на рапирата и както при Дулахан, да се целиш в корема му. Найтсталкер е освен това особено добър в отразяването на Верижните комбинации, така че по-добре не си играй да ги използваш. Ти ще си победител в този двубой едва след като си отнел между 375 и 400 HP от здравето му. След отстраняването му ще получиш: Сиджил Мелиса, Angelic Paean (Ангелски хвалебствени химни), Гримоар Еклаирър, с който усвояваш заклинанието Enlighten.



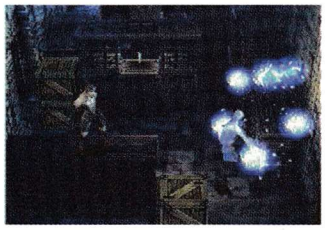
Като добавка към всичките тези полезни неща ще придобиеш и изключително ценната способност да се телепортираш. Този малък номер ще ти позволи да се телепортираш в която и да е от сейв-точките, които си открил досега в играта. Оттук нататък битките ще стават все по-трудни и телепортирането ще спасява многократно живота ти. Единственият му недостатък е, че в зависимост от разстоянието, на което се телепортираш, ще ти бъде отнета част от твоите MP.

За да преминеш в следващото ниво, ще трябва първо да излезеш от подземието и да отидеш до Източната част на градския център (Town Centre East). Оттук се телепортирай обратно към района Warrior's Rest от нивото Бойната кула (мястото, където си победил другия рискбрейкър). След това премини през дългите зали, на двата края на които има Сиджил-врати, и продължи да вървиш, докато не стигнеш до пос-



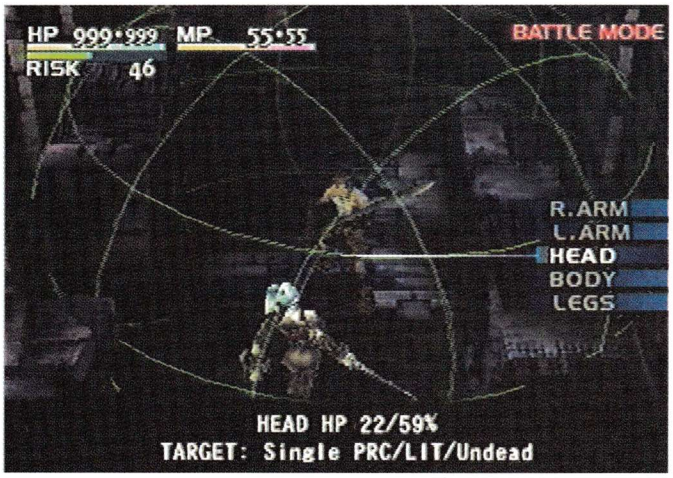
ледната стая. Долната врата води до мястото Iron Maiden, където ще намериш Ключа за отваряне на сандъци (Chest Key).

ОТНОВО В ПОДЗЕМИЯТА



В следващото ниво ще се озовеш в Undercity West, място, което ти е познато отпреди и продължава да бъде пълно със зомбита. За да стигнеш до него, като използваш картата, премини през Town Center South. Стигайки дотук, потърси къде се намират източните крепостни стени и бягайки през стаите, биейки се с противниците или просто подминавайки ги, ще стигнеш до подземията. В първата стая от това подземие ще трябва да се биеш с още един неприятен Дарк Елементъл. Единствената разлика между него и събратята му, с които си се бил по-рано, е, че от него ще вземеш редица полезни неща. С победата си над него ще се сдобиеш със Сиджилкатлея и Гримоар Метеор, който ти позволява да използваш атаката Meteor.

Когато стигнеш до първата сейв-точка, тръгни към източните подземия. Веднъж стигнал дотук, върни се обратно в стаята, където е Лич, за да се биеш с него и с няколкото дребни риби, които се въртят наоколо. След това отиди до сандъка и вземи от него следните неща: Кръгъл щит Хаган, нещо от Дарк Куин и Гримоар Паралайз, който ти дава заклинанието Stun Cloud. При измъкването си от това място ще се сблъскаш с двама хуманоиди, които жадуват за скалпа ти. Ще трбва да се биеш едновременно и с двамата, така че приготви най-доброто си оръжие за бой с човешки същества и постави на него скъпоценния камък Heracles. Използвай способността Намаляване на пораженията и при всеки възможен случай ги удряй по ръцете както с Брейк Арт, така и с Верижни комбинации.

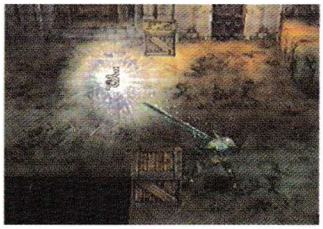


За да приключиш с тях, трябва да направиш между 375 и 400 PD, но не се надявай на лесна победа, защото тук ще се заформи истинско меле. И двамата ще използват собствени Брейк Арт, но ти можеш да им отвърнеш, като вкараш в действие на уменията си Намаляване на пораженията и Засилване на защитата (Impact Guard). Не забравяй също и за лекуващите заклинания и медикаменти.

За нещастие няма да получиш никакъв бонус за премахването на тази отвратителна двойка. Следващата ти цел е завръщането в района Sunless Way. Стигнеш ли дотук, трябва да минеш през вратата, която води на Юг – тя ще те заведе до зоната Limestone Quarry (Каменоломна за варовик).

ПОДЗЕМИЯ – КАМЕНОЛОМНА ЗА ВАРОВИК

Почти веднага след влизането си в това ниво ще се изправиш пред един Уотър Елементъл. За двубоя с него си подготви най-доброто оръжие за



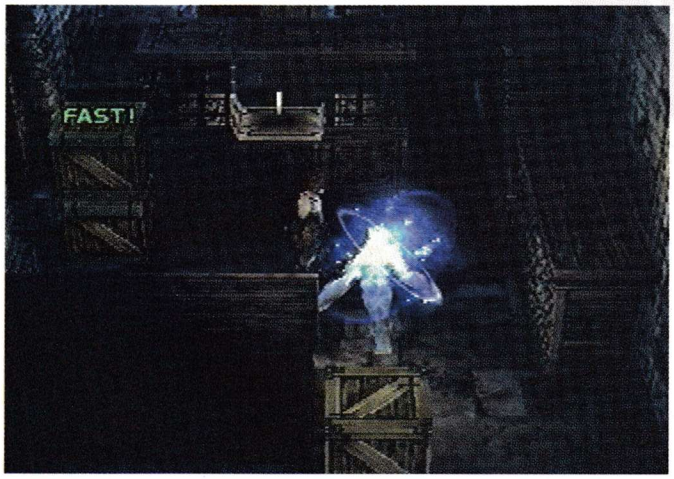
борба с фантоми. Увеличи Привличането към огън на оръжието и ще успееш бързо да превърнеш в пара този съд, пълен с вода. Като се изключи това, трябва да се биеш по нормалния начин и да не преставаш да го мушкаш, защото така той ще бъде зает, докато нивото на твоето MP се повишава. След като си го победил, ще получиш Гримоар Аваланш, който ти носи заклинанието Avalance. Ще вземеш също така и един Еликсир на мъдреците – капсула за зареждане на Панацеята на Аколит.

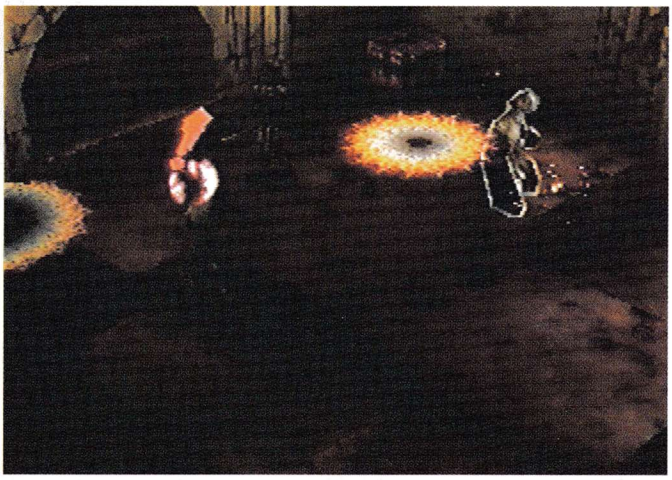
Скоро след битката си с Уотър Елементъл ще се изправиш и пред Еър Елементъл. Използвай същата стратегия, само че силата на атаката се увеличава с Earth, а не с Fire Affinity. След отстраняването на този бос ще можеш да претърсиш ваш един сандък, пълен с изкушаващи неща. От него ще вземеш наистина добри оръжия и вече можеш да захвърлиш второкласните, с които досега си се задоволявал. Ще ти бъдат особено полезни мечът Матадор и арбалетът Крейнкуин. Сандъкът съдържа и още ценни неща: Side Ring, Броня Бригадин и Гримоар Бенир, който ти дава заклинанието Blessing.

Малко по-навътре в подземието ще срещнеш Огър Лорд, който е един от най-трудните босове в играта. Той отразява всяка Верижна Атака, която му отправяш, така че единствената ти надежда е да удряш и веднага да бягаш.

Печелившата тактика тук е да играеш възможно по-дефензивно. Движението ти Намаляване на пораженията ще му причини повече проблеми, отколкото нормалните ти атаки, а заклинанието Degenerate ще намали загубите, които понасяш от неговите удари.

Битката сигурно ще стане много разгорещена, така че непрекъснато взимай мерки, за да се поддържаш в цветущо здраве. След като победиш този бос, ще получиш великолепен меч, носещ името Schiavona. С него вървят и скъпоценните камъни Брейвхарт (Braveheart) и Морлок (Morlock).





Ако Огър Лорд не ти е бил достатъчен, има още един бос, с който ще трябва да се биеш, преди да приключиш с нивото. Снежният дракон е много подобен на драконите, които си срещал досега, само че той е най-уязвим с огън. Прибави Привличането към огън към най-доброто си оръжие за борба с дракони и използвай същата тактика за бой, с която си преодолявал драконите досега. С победата си над него ще вземеш Панацея – лекарство за всичко, и Гримоар Барър, с който овладяваш заклинанието Aqua Guard. С приближаването си към успешния край идва време да влезеш в Temple of Kiltia (Храма на Килша).

ХРАМЪТ НА КИЛША

Това е последното подземие, преди да стигнеш до Great Cathedral (Голямата катедрала) – мястото, където ще се разиграват решителните битки. В Храма на Килша има няколко трудни пъзела и няколко боса, които ще се опитат да те спрат с хитрите си номера.

С първия бос ще се срещнеш веднага след като преминеш през голямата шахта в стаята със сейвточката. Изглежда този бос, подходящо наречен Ласт Крусейдър (Последния кръстоносец), е доста свикнал да бъде нападан с движението Верижни атаки, защото дори когато имаш рейтинг Risk Zero (Нулев риск), той почти винаги ще успява да те блокира.

Най-добрият начин за премахването му е да удряш и веднага да се отдръпваш, след което да използваш Отразяване на пораженията, за да намалиш неговото HP. След като свършиш с него, ще вземеш Гримоар Пурифир, с който усвояваш заклинанието Clearance.

След тази битка стигаш до първия пъзел в подземието. В него задачата ти е да преместиш блоковете така, че да можеш да достигнеш до отдалечената издатина. Звучи лесно, но проблемът идва от това, че блоковете са подредени по доста странен начин. Първо свали най-високата кутия с едно ниво надолу. Тъй като тя все още е твърде далеч от нишата, за да можеш да се покатериш там, трябва да направиш малко възвишение от останалите кутии. Премини през двете кутии, поставени отдясно на пода, и бутни горната в дупката зад нея.

Скочи върху двете кутии в нишата и унищожи по-вътрешната, така че да можеш да изкараш навън другата кутия. Избутай тази кутия до ъгъла, след което я завърти около него. Накрая я долепи до стената, където се намира голямата врата. След това избутай до същата стена другата кутия, която е на тази височина, но гледай между двете кутии да остане разстояние.

Сега унищожи най-вътрешната кутия в нишата на пода и ще можеш да избуташ другата кутия до стената. Така ще успееш да бутнеш другите две кутии първо на пода и после – под неговото равнище. Оттук ще избуташ двата блока над и после под първия блок, който си разместил, подреждайки кутиите така, че да стигнеш до целта си.

След като си се справил с този необикновен пъзел, ти предстои да се биеш с още един бос. Лорд Минотавър е последното чудовище, с което ще трябва да се занимаваш. Както при предишния минотавър, и неговото слабо място е главата.

Затова за да го поставиш на място, използвай най-доброто оръжие за зверове и движението Брейк Арт заедно с умението Отразяване на пораженията.

Прицелвай се в главата с оръжие, което има далечен обсег на действие, и не преставай да го атакуваш с Брейк Арт. Когато видиш, че започне да отслабва, му нанеси няколко удара отблизо, след което отново заеми защитна позиция. За победата си над него ще получиш много награди: Пръстен на титан, Кралски еликсир и три Алхимически реактива. След битката ще намериш и сандък с още неща: Сребърен ключ, Фрост Мейдън, Хрътка призрак, две Лековити отвари и една Свръхестествена отвара.

Ако се върнеш в стаята, където по-рано се би с Ласт Крусейдър, и минеш през Западната врата, ще стигнеш до втори пъзел. Той се състои от две части, но не е толкова труден, колкото предишния. Първото, което трябва да направиш, е така да смениш гледната си точка, че двете кутии, които са сложени една върху друга, да застанат в

горната част на екрана. След това премести counter-куба с няколко блока на запад, така че между него и купчината блокове да има разстояние колкото за един куб. След това премести другия counter-куб на разстояние един куб от синята кутия. Накрая плъзни синята кутия във втория куб, след това в първия и накрая – до купчината блокове. Така вече можеш да се добереш до следващата издатина.

За втората част от пъзела плъзни counter-куба до купчината кутии. След това плъзни един от блоковете върху куба и накрая скочи по диагонал към издатината. След тези пъзели и преди да стигнеш до Голямата катедрала, ще срещнеш последния бос. Истината е, че Кали изглежда много по-страшна, отколкото е в действителност. В сравнение с последните битки, които си преживял, това сражение ще ти се стори просто детска игра.

Кали е хуманоид и при положение че до този момент си се борил с толкова много подобни неприятели, вече си наясно кое е най-подходящото оръжие за нейното отстраняване. За всеки случай постави на него един камък Хиъралис и атакувай с Верижни комбинации. Може би най-удачно ще бъде да използваш комбинацията Heavy и ако успееш да пласираш точно по-голямата част от ударите си, ще успееш да приключиш бързо с Кали.

След като си свършил с битката, излез от храма и преминавайки през Платея Лимитап (Plateia Limitap), ще стигнеш до Катедралата – мястото, където ще се изправиш пред последните предизвикателства в играта. Внимавай обаче с рицарите зомбита, които са се навъдили в района след предишното ти посещение тук.

ГОЛЯМАТА КАТЕДРАЛА

Последната ти задача във *Vagrant Story* е да си пробиеш път с бой през Голямата катедрала и като стигнеш до битката с последния бос, да прибавиш нова славна глава в епоса на легендата за Рискбрейкърите. Преди обаче да дойде финалната битка, ще трябва първо да преодолееш осем боса. При положение обаче, че досега си минавал през подобни препятствия, те не би трябвало да ти се опрат. Ще изброим поред всички босове, с които ще се биеш, защото всеки от тях държи специфични неща, даващи ти достъп до определени участъци от катедралата.

МАРИД

Марид, който се намира в Стаята на реда и хаоса (Order and Chaos room) е първият Господар Елементал, който ще срещнеш в Катедралата. Както и предишните босове, които са били от породата Уотър Елементал, той е най-уязвим с огън. Най-доброто средство за борба с него, а и за борба с всеки друг Господар Елементал, ще

бъде оръжие за призраци, с прикрепен към него подходящ скъпоценен камък.

Колкото до Марид, към щита си прикрепи скъпоценен камък, увеличаващ Привличането към вода, а за оръжието използвай скъпоценен камък, повишаващ Привличането към огън. Огнените заклинания също вършат известна работа, но победа в битката могат да ти осигурят само физическите атаки и Брейк Арт. За победата над Марид ще бъдеш възнаграден с един Кралски еликсир и Гримоара Аваланш, който ти дава заклинанието Avalanche. След като си убил Марид, в стая някъде дълбоко в подземието ще се задвижи един леден камък.

ИФРИЙТ

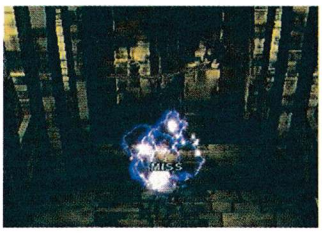
Достигайки до участъка Истина и лъжи (Truth and Lies), ще се изправиш пред следващия бос. Ифрийт е най-огромният и най-трудният Файър Елементал, който ще срещнеш в играта. Той е изграден от огън и това предполага стратегията за унищожаването му да е обратна на тази, която си използвал срещу Марид. Постави на щита си високо Привличане към огън, а на оръжието си – високо Привличане към вода. Много ефективни ще бъдат също Водните заклинания и движенията Брейк Арт. След победата си над него ще получиш Гримоар Флейм, който ти дава заклинанието Flame Sphere.

АЙРЪН КРАБ

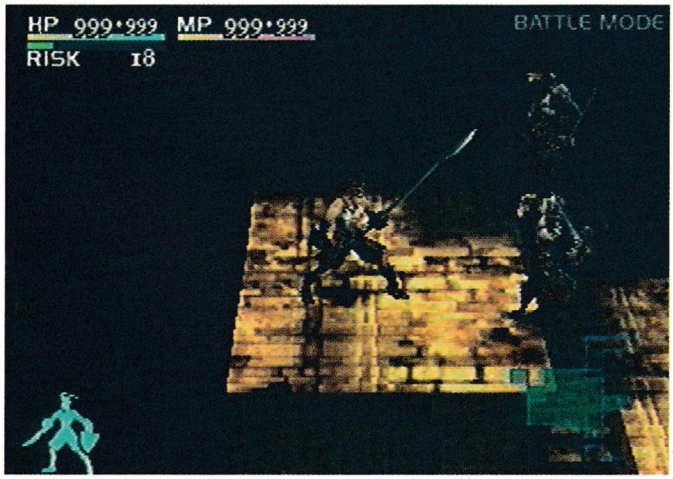
Придвижвайки се към следващото помещение от катедралата – Здрав разум и лудост (Sanity and Madness room), ще срещнеш поредния бос. Айрън Краб (Железният рак) е много по-грамаден, а също и по-неприятен вариант на раците, които си срещал досега. Вземи подръка най-доброто си оръжие за борба със зверове и постави на него камъни Привличане към огън. Колкото до твоя щит, използвай камъни за повишаване на Привличането към вода. Цели се в щипките и в главата на чудовището, след което се приближавай, като през цялото време не забравяш за опасните му щипки.

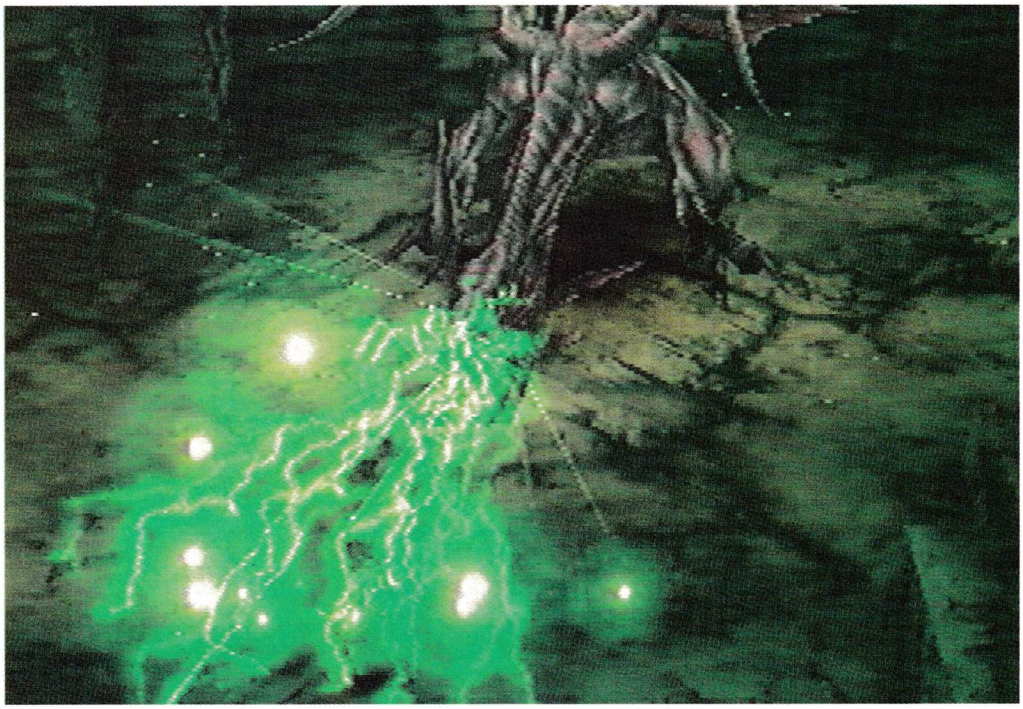
Ще имаш предимство, ако избраното ти оръжие е ръждив гвоздей или копие, тъй като с отслабващи удари в областта на устата ще постигнеш най-добри резултати. Бонусът ти този път ще бъде нещо от Valenc и поредната бройка Кралски еликсир. В този момент ще се пробуди още един леден камък.

ДЖИНН



Движейки се през Катедралата и влизайки в изповедалнята, ще стигнеш до следващия бос. Джинн е Еър Елементал и следователно трябва да бъде нападан със Земни (Earth) заклинания. Трябва да прилагаш същата стратегия, както в двубоите с предишните два боса, като се предпазваш с Привличане към въздух и усиливаш оръжията си с Привличане към земя. След тази битка ще се задвижи още един леден камък и ти ще получиш достъп до нови места в катедралата. Ще се сдобиеш също така с още една бройка от Кралския еликсир.





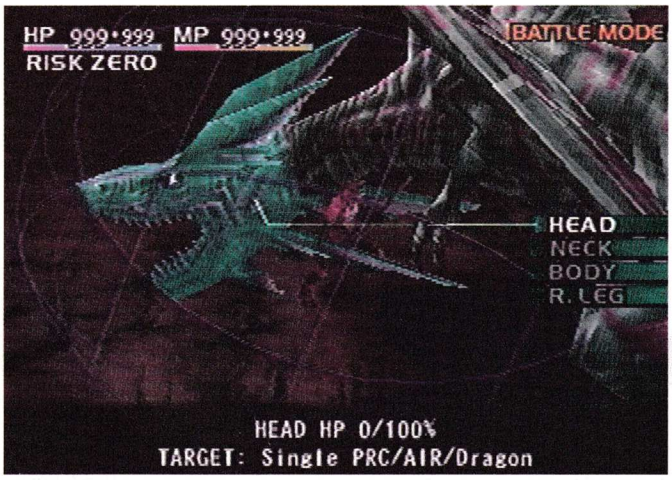
ПЛАМТЯЩ ДРАКОН

Това е първият от двата дракона, с които ще се сблъскаш в катедралата. Той се намира в Залата на престъпените клетви (The Hall of Broken Vows). Достатъчно е да направиш малки промени в нормалната стратегия за борба с дракони и ще успееш да преодолееш и това чудовище. Просто застани под главата и шията му и го атакувай с подходящо за борба с дракони оръжие, на което са поставени един скъпоценен камък Драгонит и един, даващ Привличането към вода. За да си спестиш евентуални главоболия, използвай и умението Намаляване на пораженията – с него ще отблъснеш част от ударите, които той ще ти отправи. След победата си над дракона ще получиш Кала Сиджил и Магьоснически реактив. Преди да се запътиш към следващия дракон, трябва да напълниш до максимум равнищата на своите MP и HP показатели и след това да запаметиш играта си.

АРХИДРАКОН

Мястото, където ще се разиграе битката със следващия дракон, носи наименованието Светлината в мрака (The Light in the Dark area). Битката ти с втория дракон в катедралата ще бъде една от най-дългите в цялата игра. Това чудовище е изградено от светлина и е единственото по рода си, което ще срещнеш в играта. Ако стоиш под главата и шията му, то няма да може да използва повечето от заклинанията си и ще трябва да разчита главно на физически атаки.

Тъй като не си се сблъсквал с други създания на основата на светлината и нямаш опит с тях, а освен това оръжията ти не са особено ефективни срещу чудовища от подобен род, битката вероятно ще се проточи. Ти обаче не се отчайвай, продължавай да го атакуваш и щастието ще ти се усмихне. Най-подходящите оръжия за борба с него са копието и ръждивият гвоздей. Ако не разполагаш с тях, използвай най-добрия си меч. За победата си над боса ще бъдеш награден със Сиджил Акация и Панацеята на Аколит.



ДАО

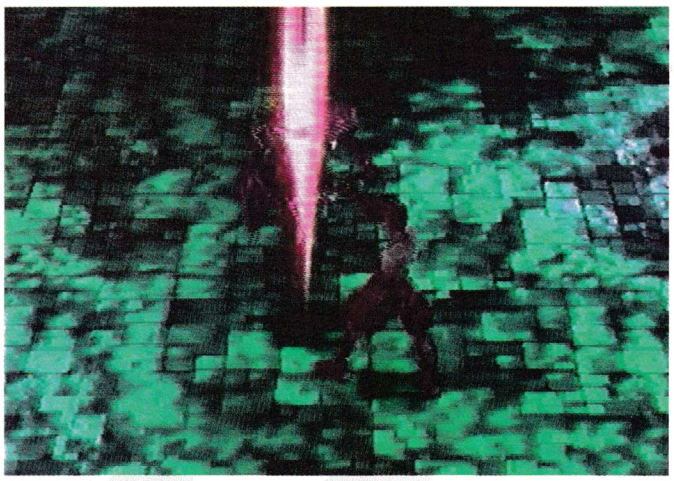
Наименованието на мястото, където ще се разиграе тази битка, е Надеждите на идеалиста (Hopes of the idealist). Добро попадение, като се има предвид, че ти търсиш най-добрия начин да продължиш напред в играта. Дао е господар на елемента земя, така че с оръжието си за борба с призраци използвай Привличане към въздух, а към щита си прибави Привличане към земя.

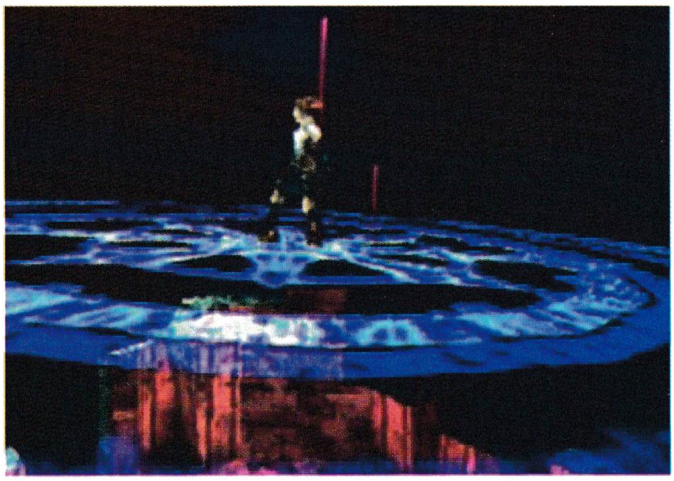
Така или иначе, битките с подобни противници трябва да са станали твоя втора природа, затова не се бави твърде дълго тук. И този път за повалянето му използвай движенията Брейк Арт и базирани на светлина заклинания. Екипирай се с камата Soul Kiss и се движи из помещението максимално много, за да можеш да си поемеш въздух и да запазиш своето HP.

Дори когато врагът започне да отслабва, не преставай да го атакуваш с движенията Брейк Арт. Наградите ти за справянето с това изпитание ще бъдат Сиджил-палма, Кралски еликсир и Гримоар Геа.

НАЙТМЕЪР

Последният бос преди финалната битка е получил много сполучливо име – Кошмар. Той може да бъде намерен в стаята, наречена „Това, което те безпокои, те убива" (What ails you, Kills you). Найтмеър е господар на мрака. Като добавка към тактиката, с която вече си свикнал – да атакуваш даден бос с неща, към които той е най-лесно уязвим, – в този случай може да използваш базираните на светлина заклинания като Spirit Surge (едно от първите, които си усвоил). Те ще нанесат допълнителни поражения на Найтмеър и ще съкратят значително битката. Колкото до оръжията, избери това, което има най-много Брейк Арт опции. До победата ще те доближат също и използваните заклинания. Наградите за убиването на този бос са Гримоар Метеор, който ти дава заклинанието Meteor (ако досега не си го взел), както и един Драконов еликсир.





ФИНАЛНАТА БИТКА

Преди да се изкачиш по стълбите, водещи към последния бос, ще видиш една сейв-точка. Използвай я и преди да продължиш нататък, изчакай, докато нивото на здравето и магиите ти се изпълни до максимум, а риск-рейтингът ти падне до нулата. До финалния двубой достигаш, след като през Голямата катедрала си пробивал целия си път с битки. Финалният бос ще се окаже Ромео Гилденстерн, което ще изненада онези, следили нишката на сюжета дотук.

Ромео Гилденстерн ще се появи под две различни форми. В първото си амплоа той е дявол, който се страхува от светлина. Не са много магиите, които биха били ефективни срещу него, но този приличащ на пънкар неприятник ще изпълни заклинанието Paralysis и то няма да ти позволи да атакуваш. Докато имаш възможност, използвай като контрасредство антидотни енергийни капсули Paralysis.

Прилагай обикновени Верижни атаки (Chain Attacks) и се опитвай да го отслабваш с всяко от атакуващите заклинания, което функционира при него. Когато неговото HP намалее, той ще използва специална атака, наречена Последен възход (Last Ascension), която ще ти причини 150 точки поражения. Тъй като в този момент от играта трябва да имаш повече от 300 HP, тази офензива ще отнеме само половината от здравето ти. Веднага след това възстанови здравето си, а после продължи да го бомбардираш със заклинания и движения Брейк Арт.

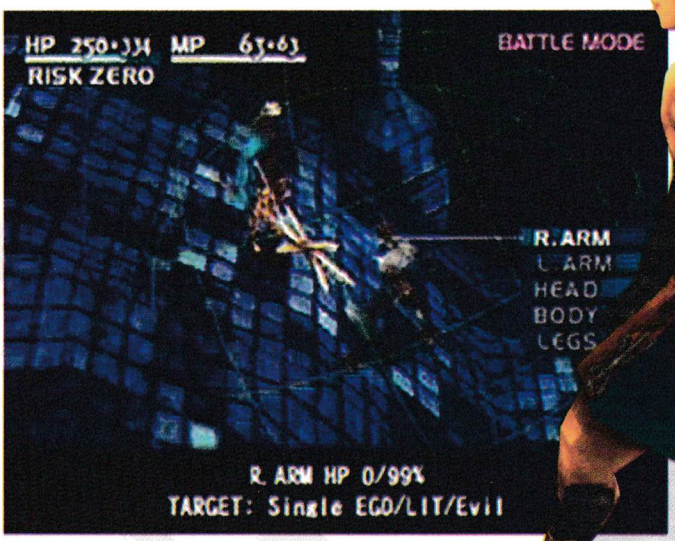
След като си победил първото проявление на този бос, ще видиш анимирана сцена, в която се разкрива истинското му лице. За този финален сблъсък най-верният ти приятел ще бъде Магическата протекция (Magic Ward), която трябва да използваш при всеки удобен случай. Последният ти неприятел лети наоколо и в същото време произнася заклинания, така че ти ще имаш много малко шансове да го удариш.

Единствената ти възможност за атака са няколкото секунди, след като той произнесе заклинанието си. В този момент той ще бъде неподвижен, след което ще започне ново нападение. При всяка открила се възможност използвай Верижни Атаки и веднага преди следващото заклинание активирай Магическата опека. Никога не оставай без Магическата опека, защото босът разполага със заклинание, наречено Apocalypse, което може да те унищожи с един-единствен удар, ако ти си останал без нея.

Когато нивото на твоето MP намалее, можеш или да използваш медикамент, който го възстановява, или да се втурнеш към противоположната на боса част от арената. Ако избереш втората тактика, тичай напред-назад и той ще бъде далеч от теб за кратък, но достатъчен за възстановяването ти период от време.

Ако обаче нямаш защитната способност Demonscale и в същото време той те атакува с Bloody Sin', това ще причини мигновената ти смърт. Като се изключи това, продължавай да спазваш избраната линия на поведение с изчакване на паузите между неговите нападения и включване в този момент на собствените ти верижни атаки. Продължавай в същия дух до неговия край.

Сега можеш да се изтегнеш удобно в креслото, да се отпуснеш и да се наслаждаваш на фантастичния финал! ■



N-GEN RACING

Пилотирането на самолет е изключително трудно! Този пътеводител обаче ще ти помогне да избегнеш много рисковани ситуации във въздуха. Тук освен това ще намериш подробности за всички самолети, надстройки и режими, както и някои задължителни тактики и трикове.

ОТЛЕПЯНЕ ОТ ЗЕМЯТА

Преди да скочиш в пилотската кабина, би било добре да научиш някои неща за *N-GEN* и за начина на игра. *N-GEN*, подобно на *Gran Turismo*, може да се играе по много различни начини. Ако се интересуваш само от бързото прелитане през терене, нищо не ти пречи да палиш двигателя и да се впускаш презглава. Ако обаче желаеш постепенно да надграждаш способностите си, да подобряваш старите си самолети и да купуваш нови – в такъв случай ще се нуждаеш от предварително изградена стратегия.

Първият избор, пред който ще се изправиш след началото на играта, ще бъде между двата режима на управление: Аркаден (Arcade) и Професионален (Pro). Преди да си започнал да летиш обаче, трябва да си запознат детайлно с ръководството за управление в аркадния режим и да си преминал през тренировките. Без тези основни способности и техники можеш спокойно да кажеш сбогом на всичките си надежди за финиширане в челната тройка в първото си аркадно състезание.

Следващото нещо, което трябва да направиш, е да си купиш самолет. В режима N-GEN Racing разполагаш с 12 000 000 кредита, които трябва да ти стигнат за първия ти летателен апарат. Харчи парите разумно и си купи най-добрия самолет, който можеш да си позволиш. Препоръчваме ти да избереш F5 Freedom Fighter MK VII-B. Той ще глътне всичките ти кредити, но можеш да бъдеш сигурен, че после ще ти се отплати пребогато.

След като вече си се сдобил със самолет, е най-добре да пообиколиш няколкото терена за тренировки, които ти предоставя режимът Time Trial. След като си опознал самолета и терените, можеш да участваш в клубното състезание (Club Race), където имаш шанс да спечелиш първите си 4 000 000 кредита. След няколко успешни полета ще имаш достатъчно кредити, за да направиш необходимите подобрения на самолета, и едва след това ще бъде разумно да се прехвърлиш към състезанието Шампионат (Championship).

АРКАДНО ПИЛОТИРАНЕ

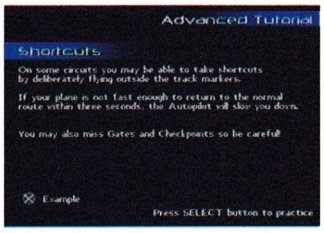
Може би в аркадния режим е полезно да овладееш до съвършенство самолета си, но докато не започнеш да се състезаваш като професионалист, все още няма да си усетил истинската трътка от играта. Тук самолетът ти може да направи пълен лупинг, а в същото време, като отпускаш D-пада, твоят компютърен автопилот ще контролира ъгъла на завъртането и височината, на която изпълняваш трика.

Щом разполагаш с изкуствения интелект, няма да имаш проблеми и със смяната на височината, на която летиш. Ако излезеш за повече от три секунди от очертанията, в които се провежда състезанието, твоят автопилот ще те върне обратно в тях. Виждаш, че всичко е съвсем лесно.

КОНФИГУРАЦИЯ НА БУТОНИТЕ

Въпреки че предварително зададената конфигурация на бутоните е много добра, все пак горещо те съветваме да провериш дали тя подхожда на стила ти на игра. Ако се усетиш, че когато завиваш, натискаш **L2** и после **R2** (вместо **L1** и после **R1**), защо просто не ги замениш? Ако си свикнал с клавиши за промяна на височината, различни от първоначално зададените, най-добре е да внесеш съответните промени, защото така ще спестиш доста ценно време.

ПРОФЕСИОНАЛНО ПИЛОТИРАНЕ



Тук вече нещата стават много по-интересни. В този режим пълният контрол върху самолета е в твоите ръце, да се надяваме, че можеш да поемеш тази отговорност! При този начин на управление играта е по-бърза, по-трудна и изискваща много по-голяма прецизност, отколкото пилотирането в аркадния режим. Тя обаче доставя много по-голямо удоволствие и докато не успееш да станеш истински ас тук, нямаш право да твърдиш, че си видял най-хубавото от играта.

И не забравяй – ако се окаже, че си изгубил контрол над управлението, можеш да се спасиш, натискайки едновременно четирите раменни бутона, защото по този начин ще активираш автопилота. Той ще поправи бързо всичките ти грешки и самолетът бавно ще набере височина и ще забави скоростта си. Отговор на всички останали въпроси, които те вълнуват, ще намериш в специалното ръководство (Tutorial) към този режим.

РЕЖИМИТЕ В ИГРАТА

Аркаден режим

Едно високооктаново състезание, в което ще се забавляваш славно, но в същото време не можеш да откриеш трънката (също и недостатъците) на режима N-GEN Racing. Аркадният режим предлага няколко различни предизвикателства – от единични състезания през шампионат чак до два multiplayer режима, така че ще имаш възможност да изпробваш силите си дори и срещу някой приятел.

Режим Шампионат

Има две тайни за успешното представяне в аркадния шампионат, но и двете трябва да бъдат отработени още преди началото на състезанието! Първата стъпка е да избереш най-подходящия самолет за конкретния случай. При първите два

шампионата (в класовете Инструктор/Trainer и Изтребител/Fighter) е за предпочитане да избереш най-бързия самолет и да оставиш ускорението, бойната мощ и управлението на втори план – точно в този ред на важност. Едва когато почнеш да играеш в по-горен клас, е добре бойната мощ и управлението да имат приоритет пред скоростта и ускорението. Тогава състезанията стават по-оспорвани и твоите противници ще правят все по-упорити опити да направят самолета ти на парчета!

Втората тайна е, че трябва да се класираш на възможно по-челно място, но ако искаш да разбереш повече за това, погледни частта Единично състезание (Single Race)...

Единично състезание

За да имаш представа с какво ще се сблъскаш при аркадния шампионат, отдели повече време на този режим – тук имаш възможност да играеш толкова много на

ЛИЦЕ В ЛИЦЕ

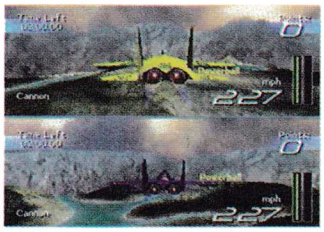
Режимът Лице в лице (Head to Head) ще ти даде много, независимо дали си новак в *N-GEN*, или палците ти вече са се разранили от игра в категорията X-Изтребител. Избери си самолет и терен и като си намериш приятел, с когото да играеш, започни да трениращ някои специфични техники. Трябва да се движиш по трасето, като в същото време можеш да използваш другия пилот за мишена. Състезавайте се кой ще премине най-близо до повърхността на земята през даден участък. Има хиляди начини да използваш този режим за усвояване на нещо ново. Тук можеш да придобиеш ценен опит, като в същото време се забавляваш по начин, който ти допада.

всеки терен, че ще започнеш да го познаваш като дланта на ръката си. Това като че ли се подразбира от само себе си, но все пак сме длъжни да ти кажем, че тъй като се налага да минаваш през квалификации за първото състезание във всеки шампионатен клас, познаването на терена ще ти гарантира старт от предна позиция и по този начин – много голям шанс за успех.

След като си минал първия етап от едно такова състезание, в следващия ще стартираш от позицията, на която си финиширал. Затова залагай отрано на тренировките в режима Единично състезание и продължавай в същия дух и като понапреднеш в играта.

Енергийна сфера

Имаш ли някой приятел, с който сте почти еднакво добри на тази игра? Дуел с него и два самолета ти гарантира вдигането на адреналина! Ако искаш да натриеш носа на някого, това е най-подходящото място, но първо – правилата. Идеята тук е да вземеш енергийната сфера, която се носи в центъра на нивото, и да я довлачиш зад някой от четирите пункта – а всеки от тях е по-далеч от точката ти на тръгване. След като един играч започне да тегли енергийната сфера, скоростта му спада, а освен това той не може да използва оръжията си, докато не я остави. Целта на противниковите играчи е да унищожат играча със сферата, преди



той да е стигнал до базата, която му дава точки. Победител е този, който при изтичане на времето има най-много точки. Тайната за победа в това състезание е височината, на която се движиш. Стой по-ниско от своя противник и скоро той ще застане пред мерника на оръжията ти.

Издебни момента, когато той ще вземе сферата, защото тогава ще се движи по-бавно, и вкарай в употреба оръдието си (пази ракетите си за момента, когато наистина няма да можеш да минеш без тях). Ако твоят противник започне да прави маневри в опит да се измъкне, залепи се плътно до пътеката, през която е прелетял, направи едно майсторско завъртане и само след миг ще си приключил с него.

Състезание N-GEN

Това е истината! Най-накрая е дошло времето да изпробваме най-доброто състезание в играта. Първо обаче трябва да имаш малко търпение, защото трябва да научиш още няколко неща...

ПЕРФЕКТЕН СТАВАШ САМО С ТРЕНИРОВКИ

Тренировки, тренировки и пак тренировки! Вече няколко пъти сравнявахме *N-GEN* с *Gran Turismo*, но ако някъде играта със самолетите е по-трудна в сравнение с колите, това е заради разучаването на теренитe. Преди да можеш спокойно да кажеш, че си готов, при *N-Gen* ще трябва да си тренирал на всеки терен и да си подготвил максимално самолета си за бюнеги. Тези тренировки може да станат в един момент отегчителни, така че трябва да се опиташ да ги разнообразиш с измислянето на нови предизвикателства. В краен случай можеш да смениш музиката, която сигурно вече е започнала да лази по нервите ти!

Самолетите

От екрана за избор на самолети можеш да виждаш, подобряваш, сменяш и купуваш нов самолет. На пръв поглед това може да ти изглежда незначителна подробност, но всъщност оттук започва изграждането на победната ти стратегия.

N-GEN пилотите, които търсят прекия път към успеха, трябва първо да постигнат доста победи в Тренировъчния шампионат от екрана за избор на състезание (Race Selection) – едва след това могат да си позволят самолет от трети и дори четвърти клас. Така печелиш много кредити и правейки непрекъснато нови надстройки, се качваш на магистралата, която отвежда към елитните лиги. Може и да ти бъде малко трудно, но по този начин ще създадеш самолет, който не само те вози, но и те изстрелва към челните места.

Сертификати

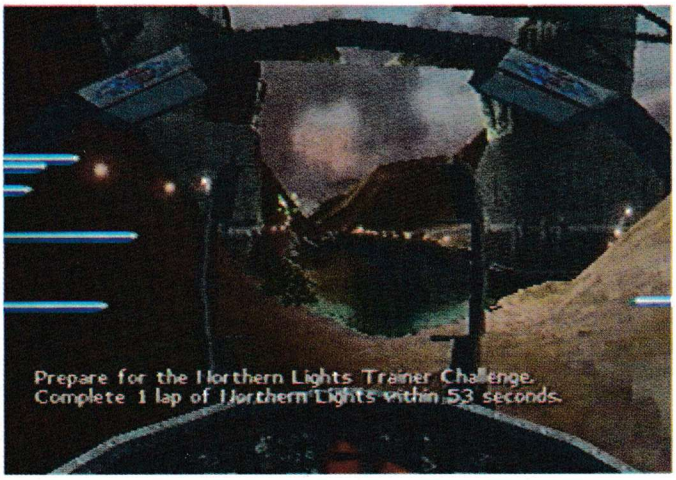
Тук – както и при *Gran Turismo* – преминаваш към по-специалните шампионати, когато постигнеш определени резултати на създадените за целта терени и в резултат от това получиш разрешение за участие в елитните надпревари. Може да ти звучи лесно, но в действителност не е съвсем така. След като разбереш какъв ще бъде тестът, който трябва да издържиш, започни да тренираш и не се явявай на него, преди да си покрил нормативa. Изпускането на междинен етап означава моментална дисквалификация, а изпускането на скоростен обръч почти сигурно означава, че си се разминал с разрешението.

Шампионат

Това е големият шанс! След като си се добрал до нужното разрешително за конкретния шампионат, идва времето да мобилизираш всички способности, които си развил до момента (без това да означава, че от този момент нататък ще спреш да се развиваш). Няколко са ключовите неща, които трябва да запомниш, защото те ще ти трябват при всеки един от шампионатите: бори се непрекъснато за предно място във временното класиране и не пропускай нито един обръч за скорост; обръч за здраве взимай само, когато ти е наистина необходим; тренирай за скоростно преминаване на терена преди всяко състезание. Всичко това може да ти изглежда ненужно усложнено, но то е задължително за крайния ти успех.

Клубно състезание

Тук можеш да станеш богат! Ако си победител във всички други шампионати, но си пропуснал състезанията Клуб и Меджик-12, може да се окаже, че нямаш достатъчно кредити за задължителните технически усъвършенствания. Тук се състезаваш със самолети от същия клас, като твоя. Има 40 самолета, но наградите са високи!



Меджик-12

Това е състезание само за каймака на пилотите. До него можеш да се добереш едва след като си завършил поне трети в някой от другите шампионати. Предизвикателството е голямо, но наградите са астрономически. Направи възможно най-добрия за своите възможности самолет. Запознай се предварително с него и с терена и отгоре ти ще се изсипе порой от кредити.

АРКАДНИ ТАКТИКИ

За разлика от големите усилия, които ще са необходими за резултати при професионалистите, в аркадното управление ще срещнеш доста по-малко трудности. След като понапреднеш в шампионата и започнеш да се състезаваш в класовете Изтребител, S-Изтребител и F-Изтребител, ще забележиш, че противниците ти стават все по-агресивни и нападат все по-често. Когато това ти дойде на главата, ще трябва да започнеш да тренираш своите офензивни и дефензивни стратегии.

Много от играещите в професионалните режими се впускат в безспирни атаки срещу противниците си, но далеч по-разумно е да гледаш да пестиш силите си. След като прочетеш текста за управлението по-нататък, ще разбереш, че взимането на зелените обръчи за възстановяване на здравето те забавя. Затова вместо да се заплиташ в яростни въздушни битки, които само ти пречат да се концентрираш върху състезанието, по-добре вземи предпазни мерки със системата Counter Measures и ще станеш неуловим за противниковите ракети. Това противооръжие обаче може да бъде включвано само по 20 пъти на състезание, като лошото е, че се изключва всеки път, когато бъдеш уцелен. За да можеш да се концентрираш върху бързото летене, а не върху противниците си, най-добре го включи веднага след старта и бъде сигурен, че шансовете ти за добро класиране значително се увеличават.

Управление

Жизненоважно за усвояване в началния етап от развитието ти като пилот е летенето близо до повърхността за земята. Ефективността на двигателите зависи от височината, на която летиш, така че колкото по-ниско си, толкова е по-висока скоростта ти. Преминаването по най-ниската траектория обикновено ти гарантира взимането на повече от червените обръчи за увеличаване на скоростта. Използването на реактивния двигател на ниска височина пък е разковничето към оставянето на противниците назад и финиширането с максимална скорост. Зелените обръчи обикновено са малко встрани от пътя ти, а освен това за взимането им често е нужно да се издигнеш нагоре.

Като следствие от това резултатът ти ще се понижи, затова търси обръчи за възстановяване на самолета само когато отчаяно се нуждаеш от това. Ако при всяка обиколка ти се налага да преминаваш през зелен обръч, това означава, че си се забавил доста и успехът ти вече е под съмнение. Бъди предвидлив и разучи предварително къде зелените обръчи са най-близко до трасето и следователно биха те забавили най-малко.

ПРОДАВАЙ ЧАСТИ, ЗА ДА ПОЛУЧИШ ПОВЕЧЕ КРЕДИТИ

Това като че ли е нещо много логично, но лесно може да бъде забравено като изход от финансови затруднения. Когато дойде време за купуване на новата екипировка с технологията Стелт, ще ти трябват страшно много средства, така че не жали старите чаркове. Просто си помисли какво ще можеш да си купиш с купищата пари, спечелени в състезанието Меджик-12.

ВНАСЯНЕ НА ПОПРАВКИ

Щом веднъж започнеш да правиш промени по самолета си, поемаш известен риск, защото няма да си сигурен какъв точно ще бъде крайният им ефект. Всяка промяна внася подобрение в самолета ти, но в същото време може да има и отрицателни последици. Ето няколко съвета за успешни подобрения на самолета ти:

Усъвършенстване на двигателя

Освен ако вече не се състезаваш в класа X-Изтребител, най-важното за теб е самолетът ти да се движи възможно най-бързо по права линия. Поръчвай най-скъпото, което си в състояние да си позволиш в тази област, и можеш да си сигурен, че в дългосрочен план това ще се отрази благоприятно на кредитите, които имаш. Имай предвид обаче, че след поправките ще управляваш самолета си по-трудно, когато летиш ниско над земята.

Канарди

Тези умни малки крилца прилепват плътно към корпуса и правят управлението много по-лесно. Те не

повлияват и на аеродинамиката, но ако вече си направил подобрения на двигателя, така или иначе няма да се притесняваш за подобни неща.

Стабилизатори

Този ъпгрейд прилича на помощните колелета, които се слагат на детските велосипеди, и една от целите му е да компенсира съпротивлението, което предизвикват канардите при летене ниско над земята. Стабилизаторите намаляват риска да закачиш върховете на дърветата, над които прелиташ, и правят полета ти много по-сигурен.

Афтърбърнъри

Логичният следващ ъпгрейд, който трябва да бъде направен колкото е възможно по-рано, дори ако самолетът ти вече е доста бърз. Както при повечето подобрения, е желателно да вземеш най-доброто, което можеш да си позволиш. Струва си да се пробваш в клубното състезание, за да усетиш разликата.

Броня

След като си достигнал до класовете Х-Изтребител и F-Изтребител, ярстните атаки на твоите противници ще те принудят да поставиш на самолета си и броня. Ако средствата ти го позволяват, постави си защита Стелт и се забавлявай с противниците си, които безуспешно се опитват да ти направят нещо. Така вече няма да ти се налага да се отклоняваш за зелени обръчи и ще можеш да насочиш целия си потенциал към бързото пилотиране.

ЗАЩИТА ИЛИ НАПАДЕНИЕ

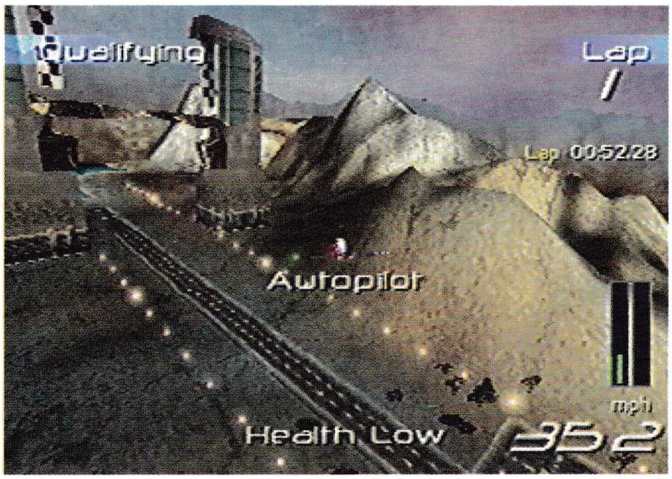
Ако стартираш от първа позиция и самолетът ти е по-бърз отколкото машините на конкурентите ти, защо не включиш защитната система Counter Measures веднага с излитането – така ще забравиш за противниковите атаки и ще се концентрираш върху бързото и прецизно летене. Ако пък стартираш от задна позиция, няма да имаш особен избор и ще трябва да проправяш пътя си към победата с бой. Обръщай по-малко внимание на преминаването по най-подходящия път и повече – на отстраняването на противниците.

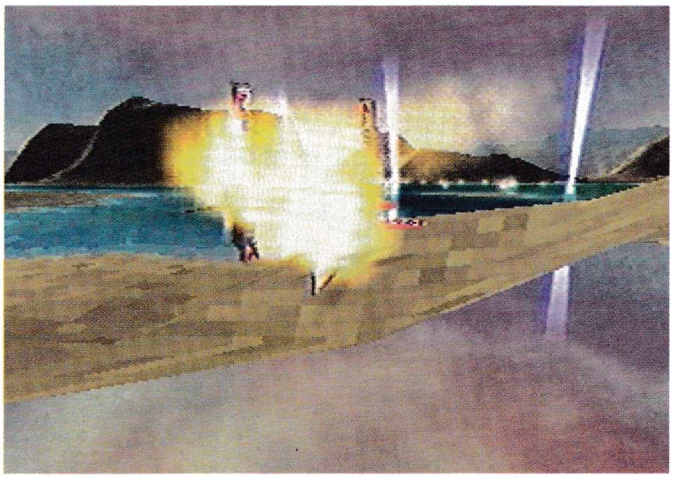
ПРЕВРЪЩАНЕТО ТИ В ПРОФЕСИОНАЛИСТ

Гигантската крачка от аркадно към професионално пилотиране се прави много трудно. Ако играеш успоредно в двата стила на управление, ще се почувстваш доста странно. Гледай на професионалното си пилотиране като на нов старт в живота и преиграй наново състезанията в различните шампионати. Няма значение кой клас самолет пилотираш, защото играта ще ти позволи да участваш в тренировъчен шампионат дори ако летиш в клас Х-Изтребител.

Скоро след като преодолееш шока от летенето без помощта на автопилот (тук са почти задължителни стабилизаторите и канардите), ще усетиш, че имаш възможност за великолепни изпълнения, както и да летиш по-бързо и да печелиш много по-истински.

Когато дойде време да смениш стиловете, трябва да си станал достатъчно добър и да можеш да спечелиш тръгване от предна позиция в клас Х-Изтребител.





Професионално летене

Първото условие за професионалното летене е да си разбрал как самолетът се движи във въздуха. В сравнение с въздушното пилотиране карането на кола е процес, който се развива в едно измерение. Като се остави настрана очевидното движение напред и назад, завивайки наляво и надясно, ти извършваш преместване само по отношение на една ос. А при самолета има три оси на преместване: отклонение от курса настрани, смяна на височината и завъртане. За да схванеш всяко от тези движения, трябва да си представиш няколко оси, които преминават през твоя самолет.

Смяна на височината

Представи си, че от върха на едното ти крило до върха на другото е прокарана права линия. Ако завъртиш самолета около тази ос, той ще смени височината си. С повдигането на носа нагоре машината ще се издигне, докато със свалянето му надолу ще слезе на по-ниска височина.

Завъртане

Сега си представи, че една права линия преминава от носа на самолета до края на опашката му. Въртенето около тази ос ще предизвика превъртане на машината, подобно на трептенето на стрела, изстреляна от лък. Завъртането на самолета ще предизвика промяна на посоката, в която той се движи, и колкото по-силно е завъртането, толкова по-остър ще бъде и завоят.

Отклонение от курса настрани

Тук трябва да си представиш една вертикална права, която е перпендикулярна на първите две и пресича точно в средата пода и тавана на самолета. Извивайки самолета около тази ос, той ще направи лек завой наляво или надясно, без обаче да се завърти.

След като в общи линии си се запознал как след завъртане около всяка от осите се получават фигурите от висшия пилотаж, можеш и сам да приложиш на практика наученото. Първата стъпка при професионалния пилотаж е да си избереш подходящ самолет. Не бъди прекалено самонадеян и избери по-бавен самолет – той се контролира по-лесно. В първия момент, след като си се пуснал на някой терен, ще имаш чувството, че си в безтегловност и не можеш да направиш нищо с управлението. Без паника! Скоро ще бъдеш много по-уверен.

Първо трябва да запомниш, че при завъртане вече не можеш да разчиташ на автопилота. Ако не пипаш пада с посоките, ще продължиш да се движиш в същото направление. За да направиш промяна, завърти самолета в другата посока или продължи завъртането, за да изпълниш някоя фигура от висшия пилотаж. Ако пък натиснеш първо **L1** и после **R1**, самолетът ще се завърти бързо. Така можеш да се измъкваш от някои напечени ситуации и като цяло да подобриш точността си като пилот.

И ето – настъпва времето да съоръжиш любимия си самолет с канарди и стабилизатори и смело да полетиш към победата, която се вижда на хоризонта. ■

ПЛАНИРАЙ ДЕЙСТВИЯТА СИ

Важното е да разбереш, че лесно можеш да се провалиш, ако не си максимално концентриран. Малко игри за PlayStation изискват по подобен начин да мобилизираш цялото си внимание (в същото време тук се използват всички бутони). Не се надявай, че ще минеш през обръч за увеличение на скоростта с включени афтърбърнъри. Няма да се получи и преминаването под нисък мост, след което да продължиш да преследваш противника, до който си бил залепен. Планирай предварително линията, през която ще прелетиш. Навреме обмислената тактика ти спестява риска в моменти, когато ти е нужна скорост.

MEDAL OF HONOR: UNDERGROUND

Кадри с разработчиците от DreamWorks Interactive
Изпиши като код DWIECRANS.

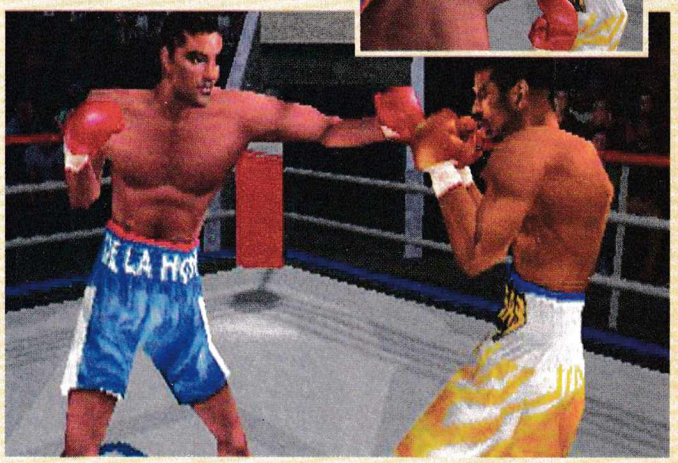
Групова снимка
Изпиши като код MOHUEQUIPE.

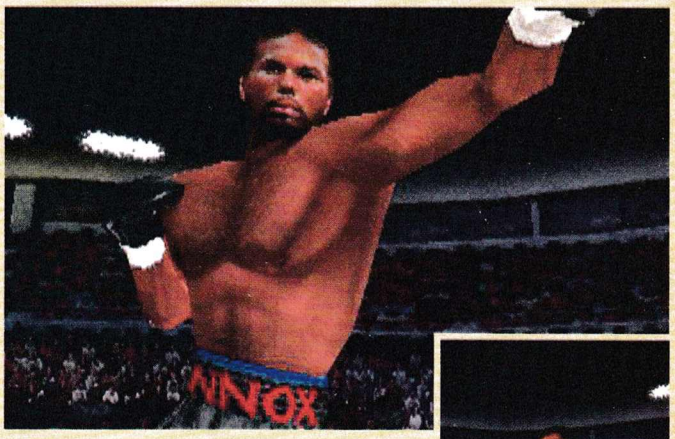
Анимационна галерия
Изпиши като код MOHDESSINS.

SILENT SCOPE

Допълнителни възможности
Завърши играта по най-лесния начин, за да получиш достъп до Real Time-прозорец и здраве до 8 в менюто Options.

KNOCKOUT KINGS 2001
Боксирай се като...





Съдията Mills Lane
Влез в екрана с опциите (Options) и изгледай анимираната сцена с киберспортиста (Cyber Athlete). После посочи и избери Exhibition – ще бъдеш дисквалифициран. Сега вече ще намериш съдията Mills Lane сред боксьорите в средна категория.

Канализационна тръба
Напиши като име „Gargoyle" в екрана за създаване на боксьор (Boxer Creation) в режима Career – ще получиш достъп до канализационна тръба. След това натисни ◎ в екрана „Pre Fight Raking", за да запомниш новия си боец. можеш да го използваш в режимите Career и Exhibition.

Клоун
За да получиш този палячо, иди на екрана за създаване на боксьор (Boxer Creation) в режима Career и напиши в прозорчето за името си „SHMACKO". После натисни ◎ в екрана „Pre Fight Raking", за да запомниш новия си боец и го използвай в режимите Career и Exhibition.

Извънземно
И този път е лесно – думата е ROSWELL. (Розуел е населено място в САЩ, където е станала най-известната катастрофа с НЛО!) Въведи я като име на екрана за създаване на боксьор (Boxer Creation) в режим Career и ще получиш достъп до едно Извънземно. След това натисни ◎ в екрана „Pre Fight Raking", за да запомниш инопланетния си боец. можеш да го използваш в режимите Career и Exhibition.

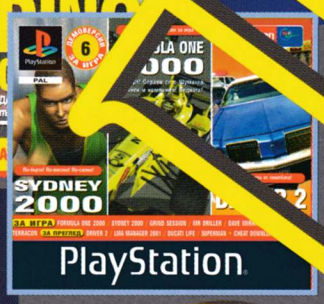
O
Като напишеш „O" в прозорчето за името на екрана за създаване на нов боксьор (Boxer Creation) в режим Career, ще получиш достъп до... музиканта, написал по-голямата част от музиката за играта. После натисни ◎ в екрана Pre Fight Raking, за да запаметиш боеца си и вече можеш да го пускаш на ринга в режимите Career и Exhibition.

Рапъра Кю-Тип
Щом напишеш името „Q-Tip" в екрана за създаване на нов боксьор (Boxer Creation) в режима Career, ще можеш да включиш в отбора и известния Q-Tip от рапгрупата „A Tribe Called Quest". Натисни ◎ в екрана „Pre Fight Raking", за да вкараш в паметта и този боец, и го пускай на ринга в менютата Career и Exhibition.

Баскетболната звезда Тим Дънкан
„TIM DUNCAN", изписано като име в екрана за създаване на боксьор (Boxer Creation) в режим Career, ти дава достъп до 213-сантиметровата „шпора" Тим Дънкан от НБА-отбора „Сан Антонио Спърс". Процедурата е същата – натискаш ◎ в екрана „Pre Fight Raking", за да го запаметиш и играеш с него в режимите Career и Exhibition. ■

СПИСАНИЕ PlayStation®

ОФИЦИАЛНОТО БЪЛГАРСКО ИЗДАНИЕ



SAMPLE

АКО ИСКАШ ДА НАМЕРИШ
НАЙ-КРАТКИЯ ПЪТ КЪМ СЛЕДВАЩОТО НИВО...

PSX Tips & Tricks

СПИСАНИЕ ЗА ИСТИНСКИ ГЕЙМЪРИ

ИДЕИ ◁ СЪВЕТИ ◎ ТРИКОВЕ
◻ ХИТРИНИ ⊗ УМНИ ХОДОВЕ ◁ ТЪНКОСТИ

ЕГМОНТ БЪЛГАРИЯ

Очаквай брой 3!